

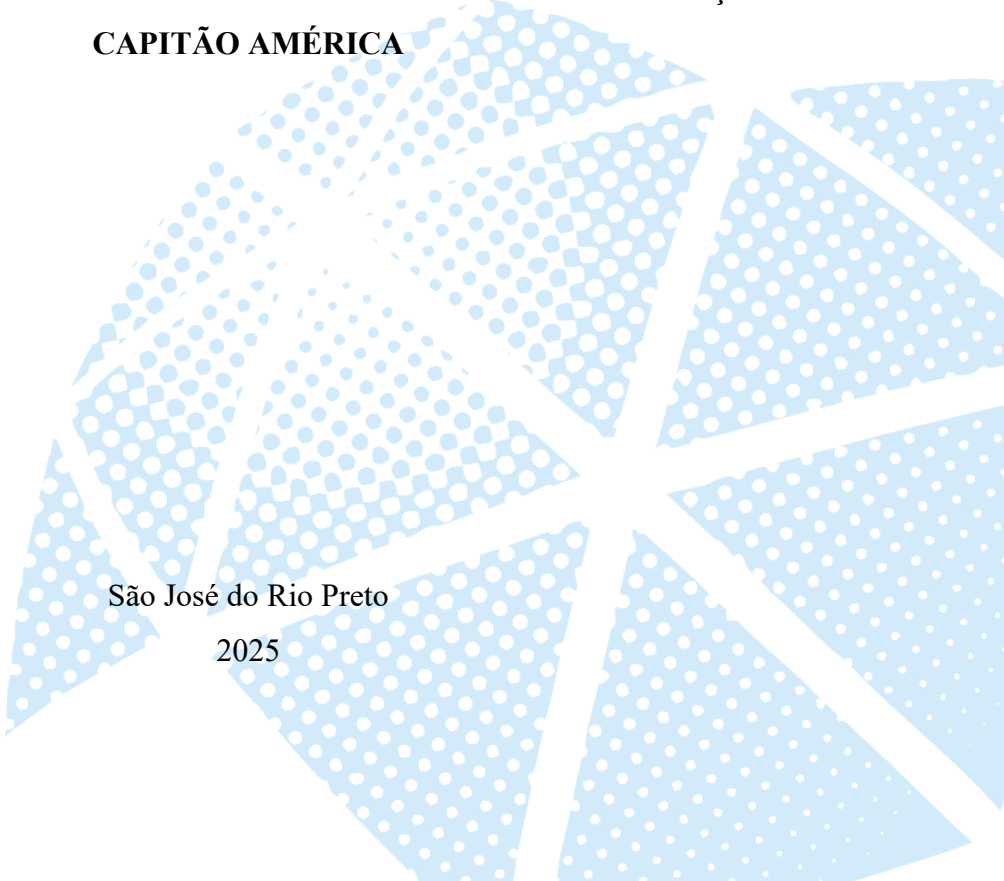
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – UNESP
Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas –
Campus de São José do Rio Preto

ALYSSA CAROLINA BARBOSA MARQUES GEDO

**DO MITO AO HERÓI MODERNO: NARRATIVA SIMBÓLICA E
MASCULINIDADE SOB A LENTE ESTÉTICA DA DISNEY NAS ADAPTAÇÕES DO
CAPITÃO AMÉRICA**

São José do Rio Preto

2025



ALYSSA CAROLINA BARBOSA MARQUES GEDO

**DO MITO AO HERÓI MODERNO: NARRATIVA SIMBÓLICA E
MASCULINIDADE SOB A LENTE ESTÉTICA DA DISNEY NAS ADAPTAÇÕES DO
CAPITÃO AMÉRICA**

Tese apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto, para obtenção do título de Doutora em Letras.

Área de Concentração: Teoria e Estudos Literários

Orientador: Prof. Dr. Alvaro Luiz Hattnher

São José do Rio Preto

2025

G296m Gedo, Alyssa Carolina Barbosa Marques

Do mito ao herói moderno : Narrativa simbólica e masculinidade sob a lente estética da Disney nas adaptações do Capitão América / Alyssa Carolina Barbosa Marques Gedo. -- São José do Rio Preto, 2025

151 f. : il.

Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto

Orientador: Alvaro Luiz Hattnher

1. Adaptação. 2. Masculinidade. 3. Mitologia. 4. Ideologia. 5. Disney. I. Título.

ALYSSA CAROLINA BARBOSA MARQUES GEDO

**DO MITO AO HERÓI MODERNO: NARRATIVA SIMBÓLICA E
MASCULINIDADE SOB A LENTE ESTÉTICA DA DISNEY NAS ADAPTAÇÕES DO
CAPITÃO AMÉRICA**

Tese apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto, para obtenção do título de Doutora em Letras.

Área de Concentração: Teoria e Estudos Literários.

Data da defesa: 17/09/2025

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Alvaro Luiz Hattnher
UNESP – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas - Campus de São José do Rio Preto

Profª. Dra. Giséle Manganelli Fernandes
UNESP – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas - Campus de São José do Rio Preto

Prof. Dr. Márcio Scheel
UNESP – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas - Campus de São José do Rio Preto

Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado
UEM – Universidade Estadual de Maringá

Profª. Dra. Lilian Cristina Marins
UEM – Universidade Estadual de Maringá

Para minha avó Maria, meu primeiro escudo,
cuja coragem me permitiu dar o primeiro passo da minha Jornada.

AGRADECIMENTOS

A Nossa Senhora de Guadalupe.

À minha supermãe, Márcia: minha melhor e maior apoiadora, minha leitora-beta com as críticas mais sensíveis e certeiras, e aquela me ajudou a ver que nenhuma Provação é grande demais.

Ao melhor orientador do multiverso: Alvaro, jamais vou conseguir agradecer o suficiente por aquela primeira aula, por aquele “eu tenho um volume 1 do Homem-Aranha”. Sua orientação, sua paciência infinita, nossas conversas, sua amizade, ter acolhido essa nerd... tudo isso mudou a minha vida.

Ao meu irmão, Davi: o melhor de todos os *sidekicks*, que viu por trás da pesquisadora e que me deu os melhores *boosts* de ânimo e amor, sempre quando eu mais precisei.

À minha família: minha avó Maria, que me inspira com coragem desde o primeiro dia e que me acompanha sempre com suas orações; ao meu padrasto, Rodolfo, pelo apoio e amizade desde aquele primeiro dia de caloura.

À minha superequipe: Osmar e Bruno, a Marvel tem os Três Grandes, a DC tem a Trindade; eu tenho vocês. Thiago, meu irmão para tudo e todas as horas, que me deu a mão para pular no País das Maravilhas dos animes e mangás. Matheus, nossa amizade sempre vai ser “*calmly*” a melhor segunda chance de todas! Layla, Sandra e João Vitor, vocês são meu abrigo e carinho quando estou indo realizar meus sonhos e quando precisava coletar dados para essa pesquisa; seu apoio e alegria por mim me dão a certeza de que a amizade de vocês não está no gibi.

Ao IBILCE, onde aceitei o Chamado à Aventura e descobri que eu podia, sim, ser a heroína da minha própria Jornada; e aos professores convidados das bancas de Qualificação e Defesa, por sua presença e apontamentos valiosos.

A Jack Kirby, Joe Simon, Stan Lee, Mark Millar, Steve McNiven, Ed Brubaker, Steve Epting, John Cassaday e a todas as outras mentes geniais que, há mais de oitenta anos, dão vida ao multiverso que eu chamo de lar.

“Por isso você foi escolhido. Porque o homem forte que sempre conheceu o poder pode perder o respeito por esse poder. Mas o homem fraco conhece o valor da força e conhece a compaixão. (...) o que quer que aconteça amanhã, me prometa uma coisa: que vai continuar sendo quem é. Não um soldado perfeito, mas um homem bom.”

(Capitão América: O Primeiro Vingador, 2011)

RESUMO

Desde que a Disney adquiriu os direitos da Marvel, as adaptações cinematográficas do Universo Cinematográfico Marvel [MCU, na sigla em inglês] passaram a seguir uma lógica narrativa e estética própria, marcada por estratégias de suavização simbólica e apelo emocional. O Capitão América, uma das figuras centrais desse universo, tornou-se um exemplo privilegiado de como heróis tradicionais podem ser ressignificados para se adequar aos valores e expectativas de uma audiência global. Este trabalho investiga de que forma a *Disneyficação* (entendida aqui como o processo de higienização da violência, simplificação de conflitos morais, estetização da inocência e controle da experiência emocional) atua sobre os discursos de masculinidade, violência e heroísmo presentes nas histórias em quadrinhos adaptadas, produzindo um novo tipo de mito: menos ambíguo, mais afetivo e profundamente alinhado à lógica da indústria cultural. A análise parte da comparação entre arcos narrativos das histórias em quadrinhos e os filmes da trilogia do Capitão América no MCU — *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014) e *Capitão América: Guerra Civil* (2016) —, observando como a figura do herói moderno é reconstruída sob uma lente ideológica que transforma conflitos morais em dilemas personalistas e adapta a violência a uma gramática visual controlada, quase higiênica. A pesquisa se apoia em teorias sobre o Monomito Clássico e o Monomito Americano, no conceito de herói moderno, nas discussões sobre adaptação e cultura pop, e também em estudos sobre masculinidade e violência. Mais do que atualizar uma narrativa, essas adaptações constroem um novo modo de experienciar o mito: moldado por memórias afetivas, reforçado por estratégias transmídia e legitimado por um imaginário coletivo que naturaliza certos valores como universais. A presente pesquisa contribui para os estudos sobre adaptação e cultura midiática ao revelar como a Disney transforma narrativas em discursos e heróis em veículos ideológicos.

Palavras-chave: Capitão América; masculinidade; adaptação; mitologia; ideologia.

ABSTRACT

Since Disney acquired the rights to Marvel, the cinematic adaptations of the Marvel Cinematic Universe (MCU) have followed a distinctive narrative and aesthetic logic, characterized by strategies of symbolic softening and emotional appeal. Captain America, one of the central figures of this universe, has become a prime example of how traditional heroes can be re-signified to align with the values and expectations of a global audience. This study investigates how Disneyfication—understood here as the process of sanitizing violence, simplifying moral conflicts, aestheticizing innocence, and controlling emotional experience—shapes the discourses of masculinity, violence, and heroism present in the adapted comic book narratives, producing a new type of myth: less ambiguous, more affective, and deeply aligned with the logic of the culture industry. The analysis draws on a comparison between narrative arcs from the original comic books and the films of the Captain America trilogy in the MCU—*Captain America: The First Avenger* (2011), *Captain America: The Winter Soldier* (2014), and *Captain America: Civil War* (2016)—examining how the modern hero figure is reconstructed through an ideological lens that turns moral conflicts into personal dilemmas and reshapes violence into a controlled, almost sanitized visual grammar. Grounded in theories of the Classical Monomyth and the American Monomyth, the concept of the modern hero, debates on adaptation and pop culture, as well as studies on masculinity and violence, this research argues that these adaptations do more than update a narrative: they construct a new way of experiencing myth—one shaped by affective memory, reinforced by transmedia strategies, and legitimized by a collective imaginary that naturalizes certain values as universal. This work contributes to adaptation and media culture studies by revealing how Disney, through Disneyfication, transforms narratives into discourse and heroes into ideological vehicles.

Keywords: Captain America; masculinity; adaptation; mythology; ideology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tabela de comparação de Esquemas e Terminologias entre Christopher Vogler (à esquerda) e Joseph Campbell (à direita).....	20
Figura 2 Steve Rogers, no cinema, assistindo a filmes de propaganda de venda de títulos de guerra..	22
Figura 3 Steve Rogers conhece o Dr. Abraham Erskine..	24
Figura 4 Steve Rogers sai em turnê com a USO..	26
Figura 5 O retorno do 107º batalhão, depois de Steve Rogers salvar todos os soldados sozinho.....	27
Figura 6 Bucky Barnes, melhor amigo de Steve Rogers e sua ligação com o Mundo Comum, cai do trem em direção ao abismo..	30
Figura 7 Steve Rogers frente a frente com sua maior provação desde o início de sua jornada: seu arqui-inimigo, o Caveira Vermelha.....	32
Figura 8 Steve Rogers é encontrado em animação suspensa, setenta anos depois de ser dado como morto ao final da Segunda Guerra Mundial.....	36
Figura 9 Steve Rogers descobre que setenta anos se passaram desde o confronto com o Caveira Vermelha..	39
Figura 10 SIMON, Joe. Primeiro Esboço do Capitão América.....	45
Figura 11 SIMON, Joe; KIRBY, Jack. Capa de Captain America Comics #1. 1941...	46
Figura 12 LEE, Stan; KIRBY, Jack. Capa de The Avengers #4. 1964..	50
Figura 13 Hércules, sinônimo de força e masculinidade na Antiguidade, arremessando Licha..	55
Figura 14 Al Pacino como Michael Corleone: modelo de masculinidade no pós-Segunda Guerra..	58
Figura 15 Steve Rogers se dá conta, pela primeira vez, das mudanças físicas em seu corpo após a injeção do Soro do Supersoldado, em Capitão América: o Primeiro Vingador (2011).	66
Figura 16 Pôster de divulgação do filme Branca de Neve e os Sete Anões, primeiro longa-metragem de animação.....	76
Figura 17 A Disney e suas representações do Amor: romântico (Branca de Neve e os Sete Anões), fraternal (Frozen), ao país (Capitão América: O Primeiro Vingador).	85
Figura 18 Capitão América e suas virtudes..	89

Figura 19 Capa da Edição 2 da revista Captain America, trazendo, mais uma vez, o herói frustrando os planos de Adolf Hitler..	93
Figura 20 O Soldado Invernal.....	98
Figura 21 Acima, Steve Rogers ao final de sua transformação controlada e supervisionada pelo governo americano: mudança legitimada e autorizada. Abaixo, Bucky Barnes sofrendo tortura e lavagem cerebral para se tornar o Soldado Invernal nas mãos do governo soviético: transformação vista como ilegítima e ilegal..	102
Figura 22 painel final do <i>tie-in</i> de Guerra Civil, A Confissão, no qual Tony Stark admite ao corpo do amigo, que morreu em decorrência da guerra, que “não valeu a pena”..	105
Figura 23 Tony Stark devolve o escudo a Steve Rogers durante os eventos de Vingadores: Ultimato.	108
Figura 24 Steve acusa Maria Hill de fazer politicagem com o projeto de lei que regulamenta a atividade super-heróica e argumenta que não vai caçar seus colegas mascarados. A diretora da SHIELD rebate dizendo que mascarados que não seguem a lei sempre foram os vilões.....	110
Figura 25 Alvo das maiores e mais incisivas críticas dos fãs leitores à adaptação de Guerra Civil, o Soldado Invernal ganhou protagonismo e papel central no desenrolar dos conflitos da adaptação, enquanto teve uma participação quase obscura nos eventos da HQ. À esquerda, capa do <i>tie-in</i> de Guerra Civil, Winter Kills (2006), protagonizado pelo Soldado Invernal. À direita, Bucky Barnes em cena da adaptação de Guerra Civil..	113
Figura 26 Única cena com Steve Rogers se adaptando à vida depois de seu descongelamento e com algum tipo de introspecção do personagem. Cena que foi completamente retirada da versão final do filme Os Vingadores (2012).....	115
Figura 27 Steve e Tony, em sua última conversa antes da Guerra Civil, quando Steve admite ser um homem diferente daquele que foi congelado ao final da Segunda Guerra.	118
Figura 28 Steve finalmente dançando com sua amada Peggy, ao final de Vingadores: Ultimato (2019): A recompensa por combater o bom combate ao modo Disney.	121
Figura 29 Criança, fantasiada e carregando um escudo, conhece o Capitão América na Disneyland Paris: o consumo disfarçado de infância e pertencimento. Fonte: DISNEYLAND PARIS. Marvel Season of Super Heroes: Captain America Encounter..	130

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	15
2. ARQUÉTIPOS EM TRAVESSIA: O HERÓI ENTRE O MONOMITO CLÁSSICO E O IMAGINÁRIO AMERICANO	18
2.1 O MONOMITO CLÁSSICO: A JORNADA DO HERÓI E A PROMESSA DE TRANSFORMAÇÃO	18
2.1.2 Mundo Comum e Chamado à Aventura	21
2.1.3 Recusa do Chamado e a chegada do Mentor	23
2.1.4 Travessia do Primeiro Limiar	25
2.1.5 Provas, aliados e inimigos.....	28
2.1.6 Aproximação da Caverna Secreta	29
2.1.7 A Provação	30
2.1.8 Recompensa	33
2.1.9 O caminho de volta	34
2.1.10 Ressurreição	35
2.1.11 Retorno com o Elixir.....	37
2.2 O MONOMITO AMERICANO: REDENÇÃO, RESTAURAÇÃO E O HERÓI COMO SALVADOR	40
3. CORPOS EM DISPUTA: MASCULINIDADE, VIOLÊNCIA E O ARQUÉTIPO DO (SUPER)HERÓI.....	52
3.1 MASCULINIDADE E VIOLÊNCIA: ENTRE A CONSTRUÇÃO SOCIAL E A LEGITIMAÇÃO SIMBÓLICA	52
3.1.2 A masculinidade em armas: o herói violento e a formação de uma mitologia moderna ...	54
3.1.3 O declínio do herói invulnerável: masculinidades em crise nos tempos modernos	57
3.1.4 Entre o mito e o músculo: a performance do (super)herói como reforço da virilidade	59
3.1.5 O corpo do herói: masculinidade, performance e a representação de Steve Rogers	61
4. ENTRE MITOS E SILÊNCIOS: A REPRESENTAÇÃO DO CAPITÃO AMÉRICA E A DOMESTICAÇÃO DO HERÓI MODERNO PELA DISNEY	75

4.1 ANTES DA QUEDA: A ORIGEM DO MITO, A ESTÉTICA DA INOCÊNCIA E O PROJETO MORAL DA DISNEY	87
4.1.2 A consciência em ruína: Steve Rogers e a travessia impossível entre o passado e o mundo corrompido	95
4.1.3 O herói silenciado: a impossibilidade do retorno e o apagamento de Steve Rogers em sua própria guerra	104
5. CONCLUSÕES	132
REFERÊNCIAS	141

1. INTRODUÇÃO

Poucos nomes na história da cultura de massa contemporânea possuem o alcance simbólico da Disney. Mais do que um conglomerado de entretenimento, a empresa consolidou-se como produtora de mundos encantados e de narrativas onde o bem triunfa, a inocência é preservada e o impossível parece sempre ao alcance da mão. Em seus universos cuidadosamente desenhados, a complexidade da experiência humana é suavizada por histórias que promovem valores hegemônicos sob o disfarce do encantamento.

É nesse contexto que emerge o conceito de *Disneyficação*¹, entendido aqui como o processo pelo qual narrativas são remodeladas para se adequar à lógica estética, emocional e ideológica da Disney. Essa transformação vai além da simples adaptação ou da tradução de mídias: envolve a higienização da violência, a simplificação de conflitos morais, a estetização da inocência e o controle das emoções do público. Ao fazê-lo, a Disney não apenas reconta histórias conhecidas, mas redefine seus significados culturais, convertendo experiências complexas em mitos de consumo global.

Douglas Kellner (2001) compreende a mídia como o principal espaço de produção e circulação de significados nas sociedades contemporâneas. Para o autor, a cultura da mídia constitui um sistema pedagógico e ideológico que forma valores, crenças e identidades coletivas, naturalizando modos de vida e de consumo. Essa perspectiva amplia a noção de indústria cultural desenvolvida pela Escola de Frankfurt, propondo que a cultura popular e o entretenimento audiovisual operam como mecanismos de socialização política. Nesse sentido, as narrativas produzidas pela Disney não apenas refletem valores dominantes, mas contribuem para legitimá-los, convertendo ideologia e consumo em pertencimento e afeto (Kellner, 2001).

No entanto, como observa Georg Lukács (2000), o herói moderno não se constrói pela harmonia com o mundo ao seu redor, mas pela experiência da perda e da contradição. Ele é a personificação de um sujeito desajustado, cuja jornada não conduz à redenção plena, mas ao enfrentamento de uma realidade fragmentada. Ao adaptar personagens oriundos de outros contextos narrativos, como o Capitão América, forjado no calor da Segunda Guerra Mundial e marcado por uma ética de sacrifício e combate, a Disney realiza mais do que uma transposição estética: ela efetua uma reconfiguração simbólica profunda, resultado direto da *Disneyficação*.

¹ Um dos primeiros registros do uso do termo *Disneyficação* em pesquisas acadêmicas no Brasil aparece na dissertação de Paulo Henrique Calixto Moreira Monteiro (2016), defendida na Universidade Federal do Ceará (UFC).

Adaptar, como propõe Hutcheon (2006, p. 8), é “[...] um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação; um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada”². Trata-se, portanto, de um processo que não visa simplesmente replicar um conteúdo, mas transformá-lo de forma autônoma, gerando um novo produto com significados próprios. Ainda segundo a autora, o chamado “texto original” — aqui denominado texto adaptado (2006, p. 7) — é frequentemente visto como canônico, integrante da cultura erudita. A mudança de nomenclatura proposta por Hutcheon não é meramente terminológica: ela visa evitar a hierarquia implícita entre a fonte e sua reinterpretação, reconhecendo a adaptação como obra plena, com legitimidade estética e autonomia discursiva.

Esta tese se ancora, portanto, em três eixos teóricos principais: o conceito de Monomito, tanto em sua formulação clássica por Joseph Campbell (1989) quanto em sua adaptação ao imaginário americano descrita por John Shelton Lawrence e Robert Jewett (2002); a teoria do herói moderno proposta por Georg Lukács (2000); e a teoria da adaptação elaborada por Linda Hutcheon (2006). A partir desses referenciais, busca-se compreender como a trajetória simbólica do Capitão América, marcada inicialmente pela dureza da luta e pela complexidade da experiência moderna, é ressignificada pela Disney para se ajustar a uma lógica narrativa de encantamento, suavização de conflitos e reafirmação.

No primeiro capítulo, intitulado “Arquétipos em travessia: o herói entre o monomito clássico e o imaginário americano”, será feita uma análise das estruturas narrativas que moldam a jornada do herói. Partindo da definição do Monomito Clássico, conforme apresentado por Campbell e Christopher Vogler (2015), e da concepção de Monomito Americano, será investigada a maneira como essas fórmulas influenciam a construção da narrativa do primeiro filme do Capitão América no *Marvel Cinematic Universe* (doravante chamado MCU). Busca-se, assim, compreender de que modo o percurso de Steve Rogers dialoga com as tradições míticas universais e, ao mesmo tempo, se inscreve em uma tradição cultural particular, associada ao excepcionalismo estadunidense.

O segundo capítulo, “Corpos em disputa: masculinidade, violência e o arquétipo do (super)herói”, aprofundará a discussão sobre as representações de masculinidade e violência tanto no campo da história social quanto no desenvolvimento do próprio personagem do Capitão América. Serão analisados como esses conceitos evoluíram ao longo do tempo,

² “[...] a creative and an interpretative act of appropriation/salvaging; an extended intertextual engagement with the adapted work.

Todas as traduções são de minha autoria, exceto onde indicado.

considerando também personagens que orbitam a trajetória do Capitão, como Bucky Barnes e Tony Stark. A partir desse percurso, será possível identificar como as relações entre esses homens são reelaboradas nas produções da Disney, à luz de uma estética que tende a domesticar os conflitos e as tensões identitárias inerentes à figura heroica tradicional.

O terceiro capítulo, “Entre mitos e silêncios: a representação do Capitão América e a domesticação do herói moderno pela Disney”, será dedicado à comparação entre as adaptações cinematográficas e os textos adaptados das histórias em quadrinhos, mídia inicial do personagem. Utilizando a teoria da adaptação de Hutcheon, e as de Michel Foucault, bell hooks, Slavoj Žižek, entre outros teóricos, discutiremos como a Disney reinterpreta e, em certos aspectos, atenua, os elementos fundadores do herói moderno, particularmente a sua relação com a violência e a sua condição de sujeito fragmentado, conforme delineado por Lukács. Será evidenciado como, nesse processo, o Capitão América é transformado em um ícone mais palatável ao grande público, alinhado a uma estética de consumo e à manutenção de uma ordem ideológica baseada na ilusão da harmonia social.

Desse modo, esta pesquisa pretende colaborar com o campo dos estudos da Teoria da Adaptação ao propor uma leitura que articula a estrutura mítica das narrativas heroicas, os arquétipos modernos e suas reconfigurações contemporâneas, com especial atenção às dinâmicas simbólicas que atravessam as representações de masculinidade e violência. Ao analisar a jornada do Capitão América sob a perspectiva dos monomitos, explorando sua trajetória nos quadrinhos e as alterações promovidas nas adaptações cinematográficas realizadas pela Disney, busca-se evidenciar como essas produções não apenas atualizam um ícone cultural, mas o remodelam de acordo com os valores e os limites impostos por uma estética ideológica que privilegia a harmonia, a contenção e a lógica do consumo. Ao tensionar os vínculos entre tradição e adaptação, autenticidade e reinvenção, esta tese almeja lançar luz sobre os processos de *Disneyficação* que operam na cultura de massa e aprofundar o debate sobre as implicações culturais, políticas e estéticas da reinterpretação de heróis modernos no cinema contemporâneo.

2. ARQUÉTIPOS EM TRAVESSIA: O HERÓI ENTRE O MONOMITO CLÁSSICO E O IMAGINÁRIO AMERICANO

2.1 O MONOMITO CLÁSSICO: A JORNADA DO HERÓI E A PROMESSA DE TRANSFORMAÇÃO

De onde vêm as histórias? Por que precisamos delas? Como os autores conseguem criar narrativas tão cativantes que ignoram o limite do tempo e seguem sendo contadas e recontadas entre os mais diversos povos e gerações? Esses questionamentos nos trazem a pergunta mais importante: como elas adquirem forma e significado?

Boas histórias, aquelas que nos acompanham por toda a vida, a partir do momento que as ouvimos ou lemos pela primeira vez, nos conduzem por uma experiência satisfatória ao nos fazerem rir, chorar ou até mesmo os dois ao mesmo tempo. Experimentar boas histórias pode ser catártico; pode até nos levar a encontrar um novo exemplo, uma nova atitude, como modelo de vida. E nada disso é por acaso.

Existem elementos comuns em histórias de aventura, mitos, personagens, locais, origens; um padrão em toda narrativa já contada. E há ferramentas, que existem desde que o ser humano aprendeu a narrar acontecimentos, com as quais é possível construir uma história que sirva para quase todas as situações, com as doses certas de drama, humor e desenvolvimento psicológico; algo que poderíamos chamar de modelo a ser seguido.

Inspirado pela teoria psicológica e arquetípica de Carl Jung, Joseph Campbell, em seu *O herói de mil faces* (1989), conseguiu articular as regras não explícitas da narração, as ditas ferramentas que estavam lá desde sempre, presentes em mitos de diferentes culturas ao longo da história, apresentando ao mundo o chamado Monomito Clássico na forma da Jornada do Herói, um modelo que descreve o processo de cumprir uma jornada, com suas alegrias e dificuldades. Campbell, então, transformou esse conhecimento na fórmula nuclear do Monomito Clássico:

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (Campbell, 1989, p. 20).

Com base nesse modelo, uma infinidade de versões pode ser produzida, cada uma tendo seu próprio foco, algumas, inclusive, sem relação direta alguma com contar histórias: é possível

reconhecer-se nos problemas e provações dos heróis míticos e literários dos quais fala a Jornada do Herói, e encontrar nas histórias deles conforto para os próprios problemas, pois ali existem inúmeras estratégias (comprovadas) de como ultrapassar as adversidades, sobreviver e chegar ao final feliz.

O pensamento de Campbell, como já mencionado, foi fortemente influenciado pelo psicólogo Carl Jung, cuja teoria dos arquétipos descreve personagens e forças recorrentes que se manifestam tanto nos sonhos quanto nos mitos de diferentes culturas. Para Jung, esses arquétipos refletem aspectos fundamentais da psique humana, e nossa personalidade se fragmenta entre eles para lidar com as múltiplas exigências da vida. Ao observar os relatos de seus pacientes, o psicólogo identificou paralelos entre suas experiências oníricas e os mitos ancestrais, levantando a hipótese da existência de um inconsciente coletivo partilhado por toda a humanidade. Assim, figuras como o jovem herói, o velho sábio e o antagonista sombrio aparecem com frequência tanto nas tradições míticas quanto nos sonhos individuais.

Por isso, as narrativas construídas segundo o modelo da Jornada do Herói são tão convidativas: elas emanam de uma fonte simbólica compartilhada, ainda que inconscientemente, por todos, refletindo anseios e preocupações universais. Essas histórias lidam com questões para as quais todos nós buscamos respostas em algum momento da vida: de onde viemos, o que define o bem e o mal, se há uma ordem superior que dá sentido à existência.

A Jornada do Herói de Campbell, portanto, é um mapa, um manual de instruções para a vida, seja ela a de um personagem fictício ou a nossa própria. Para isso, como todo bom manual, a Jornada do Herói segue uma estrutura básica, composta por três estágios principais: a partida, a iniciação e o retorno. Em cada estágio, o herói enfrenta desafios e transformações pessoais, resultando em uma jornada de autodescoberta e crescimento.³

Como o presente trabalho visa focar em uma análise multimídia, envolvendo narrativas gráficas e cinema, o modelo usado para a Jornada do Herói aqui será o apresentado por Christopher Vogler em seu *A jornada do escritor* (2015), em que o autor usa o Monomito Clássico de Campbell como base para análise e escrita de roteiros cinematográficos. Nesse modelo, os três estágios de Campbell são renomeados para “Primeiro Ato” que conta com o

³ É importante frisar que o termo “herói” usado aqui não se limita ao conceito cultural de guerreiro, predominantemente masculino. Ao contrário, a Jornada cabe a heroínas e outros tipos de personagem não-masculinos. O guerreiro é apenas uma das facetas do herói, que pode ser mãe, artista, palhaço, rebelde, aventureiro, andarilho, covarde, monstro etc. De fato, pode haver diferença entre as jornadas de homens e mulheres, mas o gênero não impede que nenhum dos dois seja o herói de sua própria jornada. Neste trabalho, então, o termo “herói” será usado para fazer referência tanto ao gênero masculino quanto ao feminino.

Mundo Comum, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor, Travessia do Primeiro Limiar; “Segundo Ato”, com Provas Aliados e Inimigos, Aproximação da Caverna Secreta, Provação e Recompensa; e “Terceiro Ato”, com O Caminho de Volta, Ressurreição e Retorno com o Elixir.

<i>A Jornada do Escritor</i>	<i>O herói de mil faces</i>
PRIMEIRO ATO	PARTIDA, SEPARAÇÃO
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	O Auxílio Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	A Passagem do Primeiro Limiar
	O Ventre da Baleia
SEGUNDO ATO	DESCIDA, INICIAÇÃO, PENETRAÇÃO
Provas, Aliados e Inimigos	O Caminho de Provas
Aproximação da Caverna Secreta	
Provação	O Encontro com a Deusa A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai
	A Apoteose
Recompensa	A Bênção Última
TERCEIRO ATO	RETORNO
O Caminho de Volta	A Recusa do Retorno A Fuga Mágica Resgate com Auxílio Externo Travessia do Limiar Retorno
Ressurreição	Senhor de Dois Mundos
Retorno com o Elixir	Liberdade para Viver

Figura 1: Tabela de comparação de Esquemas e Terminologias entre Christopher Vogler (à esquerda) e Joseph Campbell (à direita). Fonte: Vogler, Christopher. *A jornada do escritor*, 2015.

É importante notar com essa adaptação que o modelo de Campbell não é uma fórmula, mas uma sugestão. Todo contador de histórias pode e deve ajustar a Jornada do Herói aos seus propósitos e necessidades.

Com o mapa em mãos, tenha em mente que: a história de um herói é sempre uma jornada.

Um herói abandona sua zona de conforto para se aventurar em um mundo desconhecido, cheio de perigos e desafios. Pode ser uma jornada rumo a uma cidade, uma floresta ou até um país estrangeiro; um lugar real, palpável e externo. Mas não raro pode ser uma viagem interna, que busca perscrutar a mente, o espírito e o coração do herói.

No entanto, não importa se o herói parte para um mundo estranho e desconhecido ou se sua viagem acontece rumo ao interior do próprio eu, toda jornada promove desenvolvimento e transformação, conduzindo-o a extremos: do ódio ao amor, da desilusão à esperança, da fraqueza à força, e vice-versa. Para que esse desenvolvimento ocorra, é necessário que o herói percorra os estágios da “jornada do herói”. Neste trabalho, será utilizada a versão apresentada por Christopher Vogler em *A jornada do escritor* (2015), que adapta o conceito de Joseph Campbell especificamente para o contexto dos roteiros cinematográficos, uma das mídias analisadas aqui, ao lado das narrativas gráficas.

Para entender como os estágios da aventura se segmentam e como suas características funcionam dentro de um roteiro, vamos usar, primordialmente, o filme *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) para exemplificar esses passos, além de outros exemplos secundários.

Em geral, as histórias retiram o herói de sua zona de conforto e o conduzem a um mundo novo e desconhecido. Por isso, o primeiro estágio da Jornada do Herói recebe o nome de “Mundo Comum”: é nesse cenário que tudo ainda é familiar ao protagonista, reconhecível, fácil, sem grandes perigos. Essa ambientação inicial é essencial para que, ao ser lançado na estranheza da aventura, o herói perceba o quanto está distante de casa e de tudo o que representa segurança; e para que nós, enquanto espectadores, também possamos sentir com clareza o contraste entre esses dois universos.

2.1.2 Mundo Comum e Chamado à Aventura

O Mundo Comum em *Capitão América: O Primeiro Vingador* é a cidade de Nova York dos anos 1940, ainda em recuperação da Quebra da Bolsa de 1929 e já encarando o início da Segunda Guerra Mundial, em meio a feiras futurísticas e propagandas de alistamento nos intervalos do cinema. Neste cenário, vive o jovem franzino, porém destemido, Steve Rogers, que sonha em conseguir se alistar para ajudar a derrotar as forças do Eixo na Europa.

Em meio a essa aparente calma, ocorre o Chamado à Aventura, momento em que o herói é confrontado com um problema e percebe que seu Mundo Comum, e nem ele, nunca

mais será o mesmo. E uma vez que o herói toma conhecimento desse problema, ele não pode mais permanecer na sua zona de conforto sem tomar uma atitude.

Esse problema pode se apresentar das mais variadas formas, nas mais diferentes histórias. Em *Star Wars* (1977), por exemplo, o Chamado à Aventura toma forma na mensagem holográfica da Princesa Leia a Obi-Wan Kenobi, que pede a Luke Skywalker que se junte à causa rebelde de salvar a Princesa, que foi capturada por Darth Vader, e seu resgate é fundamental para o equilíbrio do universo.

Às vezes, o Chamado pode ser algo menos catastrófico, como o pedido a um detetive para que solucione um crime que perturba a cidade e enfim conserte as coisas – enredos de filmes e séries policiais geralmente seguem essa premissa. Em comédias românticas também existe o Chamado à Aventura, e ele pode acontecer na forma do primeiro encontro com alguém que o protagonista descobre não suportar, embora nutra algum tipo de sentimento por essa pessoa.

No caso de Steve Rogers, nosso herói, ele passa a entender a gravidade da situação da Guerra sendo travada na Europa entre as forças Aliadas contra os exércitos do Eixo a cada dia que passa, seja ao caminhar pelas ruas e ver seus conhecidos se alistando e sendo convocados para o combate, seja assistindo às propagandas de venda de títulos de guerra nos intervalos entre os filmes aos quais ele assistia no cinema, com todo tipo de gente ajudando nos esforços, até mesmo crianças. Nesse momento da história, Steve Rogers passa a se perguntar qual é o papel dele em todo esse contexto, o que ele está fazendo para ajudar. E então, ele decide se alistar. A aventura o chamou. O mínimo que ele poderia fazer é atender ao chamado, afinal.



Figura 2 Steve Rogers, no cinema, assistindo a filmes de propaganda de venda de títulos de guerra. Fonte: *Captain America: The First Avenger*. Direção de Joe Johnston. Paramount Pictures, 2011.

O Chamado à Aventura estabelece as regras da trama e deixa claro qual será o objetivo do herói na narrativa que se desenrola: será resgatar uma princesa e reestabelecer a ordem no universo? Ou será conquistar o amor? Ou ainda será vingar-se de alguém por algo ocorrido há muito tempo? Pode ainda ser realizar um sonho, mudar de vida, ajudar o próprio vizinho a fazer uma mudança ou se alistar no exército para lutar na Segunda Guerra Mundial. O herói conseguirá alcançar seus objetivos? Ainda é muito cedo para isso. O que importa nesse momento não é saber se ele vai salvar a princesa, encontrar o amor ou voltar do conflito vivo ou morto. O que importa é estabelecer os objetivos e segui-los.

2.1.3 Recusa do Chamado e a chegada do Mentor

Apesar de ser tentador como um canto de sereia, o Chamado também desperta um sentimento primitivo no herói, capaz de colocar toda a Jornada em risco: o medo. É geralmente nesse momento da narrativa em que nosso herói, ainda não tão destemido, hesita, recusa ou demonstra relutância em seguir adiante. Afinal, não se trata de um pedido simples. Espera-se que ele abandone a zona de conforto e tudo o que lhe é familiar para mergulhar no desconhecido, sem garantia de retorno. Para que aceite sua missão, é preciso que algo mude nas circunstâncias ou que uma força maior intervenha.

No entanto, com Steve Rogers, ocorre o oposto. Ele não recusa o chamado; é o chamado que o recusa. Desde o momento em que decide se alistar no Exército para lutar na Europa, todas as tentativas são negadas. Seu corpo frágil e a saúde debilitada o impedem de ser considerado apto, por mais que deseje lutar. Determinado, Steve chega a falsificar dados nos formulários de alistamento, o que configura crime, tentando várias vezes alcançar seu objetivo, sem sucesso. Rogers, portanto, não apenas acolheu o chamado: ele o perseguiu. Mas, em seu caso, há uma inversão simbólica. Quem recusa não é o herói, mas o próprio destino.

Quando a recusa ao chamado ou, nesse caso, a recusa *do* chamado, parece intransponível, surge a figura do Mentor, cuja função é ser o personagem sábio, com conhecimento e equipamentos suficientes para guiar o herói através do medo de sair da zona de conforto e aceitar a missão rumo ao desconhecido, usando os novos aprendizados. Esse relacionamento entre herói e Mentor tem grande simbologia dentro da Jornada, podendo representar a relação de pai e filho, mestre e aprendiz, deus e homem, sendo, portanto, um dos mais importantes para a fundação daquele que se tornará o herói da história.

O Mentor pode aparecer de diversas maneiras: como um velho mago sábio, como Obi-Wan Kenobi em *Star Wars*; um treinador mais velho, como Mickey Goldmill em *Rocky* (1976); ou como um cientista alemão exilado nos Estados Unidos, precisando de uma cobaia para um experimento que promete criar supersoldados, como o Dr. Erskine em *Capitão América: O Primeiro Vingador*.

Durante uma de suas várias tentativas (frustradas) de se alistar, Steve Rogers conhece Abraham Erskine, que vem como uma mistura de Chamado à Aventura e Mentor para nosso herói, já que oferece a Steve a possibilidade de se alistar servindo de cobaia para a Operação Renascimento, ao mesmo tempo em que se mostra a figura sábia que oferece os itens necessários para o início da Jornada rumo ao desconhecido.



Figura 3 Steve Rogers conhece o Dr. Abraham Erskine. Fonte: *Captain America: The First Avenger*. Direção de Joe Johnston. Paramount Pictures, 2011.

Steve aceita a proposta e passa pela injeção do chamado Soro do Supersoldado, desenvolvido por Erskine, seguida de um bombardeamento de Raios-Vita, para fixação do soro em seu sistema. O experimento é um sucesso, transformando o fraco e doente Steve Rogers no ápice da forma humana, o primeiro Supersoldado.

No entanto, o Mentor de um herói só pode acompanhá-lo até certo ponto de sua caminhada. Ele nunca adentra o desconhecido junto de seu pupilo, pois aquela é uma Jornada que o herói deve fazer sozinho. Para Steve Rogers, não foi diferente. Pouco depois de ter seu corpo modificado pelo soro de Erskine, Steve testemunhou um espião inimigo se revelar em meio àqueles que assistiam ao experimento, sacar uma pistola e matar o cientista, que falhou

em não deixar a fórmula do soro escrita, fazendo de Steve Rogers o único supersoldado daquilo que deveria ter sido um exército.

A maldade do Eixo, em matar seu Mentor, um homem tão gentil e o único que lhe deu a oportunidade que tanto procurava, tornou a necessidade de lutar ainda mais pungente, fazendo Steve Rogers ficar ainda mais motivado a lutar nas linhas de frente.

Essa relação entre Steve e Erskine também revela uma inversão sutil na estrutura clássica do Chamado à Aventura. Enquanto, tradicionalmente, o herói recebe e aceita um convite para partir em jornada, Steve não se vê pronto ou digno de um chamado grandioso. Desde o início, ele busca tornar-se capaz de responder a esse chamado, insistindo em se alistar não para conquistar glória ou status heroico, mas para possuir os meios necessários de agir quando o dever se apresentar. A escolha de Erskine legitima essa busca: não é o destino que chama Steve, mas a sua própria persistência em viabilizar o serviço ao próximo que o conduz até a oportunidade de iniciar a aventura. Essa característica não se limita ao início da narrativa: ao longo de sua trajetória, Steve viverá outras pequenas jornadas internas, cada uma exigindo novos aprendizados antes de que possa, novamente, responder aos deveres que se impõem. Mesmo após a experiência com o soro, o herói ainda não atravessa definitivamente para o Mundo Especial; sua preparação está longe de concluída.

2.1.4 Travessia do Primeiro Limiar

Depois de passar pelo Chamado à Aventura, pela recusa a ele, pela convivência com o Mentor e de entender que seu Mundo Comum já não é mais capaz de comportá-lo, o herói finalmente se compromete com a aventura oferecida e ele tem o primeiro vislumbre do Mundo Especial. Nesse momento, a história de fato começa, marcada pela Travessia do Primeiro Limiar, quando acontece a partida do herói rumo à sua aventura.

Para Steve Rogers, herói cuja história estamos acompanhando através das lentes da Jornada, a Travessia acontece quando, depois de passar pelo experimento com o soro do supersoldado do Dr. Erskine, que deveria criar um exército poderoso, ele se torna o primeiro e único de sua estirpe e acaba enviado pelo governo em uma USO Tour⁴ como garoto-propaganda

⁴ A United Service Organizations Inc. [USO] é uma corporação americana de caridade sem fins lucrativos, fundada em 1941, durante a Segunda Guerra Mundial, que oferece entretenimento ao vivo, como comediantes, atores e músicos, além de instalações sociais e outros programas para membros das Forças Armadas dos Estados Unidos e suas famílias. A organização tornou-se particularmente conhecida pelas suas apresentações ao vivo, chamadas

para compra e venda de títulos de guerra, pois havia o temor de que Steve não fosse suficiente como soldado na luta contra o Eixo e que acabasse desperdiçando o alto investimento feito no soro que o transformou.

Apesar de contrariado, Steve aceita participar das apresentações como “Capitão América”, personagem criado pelo governo especialmente para as apresentações da USO Tour, nas quais ele performava ao lado de dançarinas vestidas nas cores da bandeira americana e fingia ser um verdadeiro super capitão do exército, culminando na cena derradeira do show em que ele esmurrava Adolf Hitler sobre o palco, para delírio da plateia.



Figura 4 Steve Rogers sai em turnê com a USO. Fonte: Captain America: The First Avenger. Direção de Joe Johnston. Paramount Pictures, 2011.

Tudo muda quando o grupo de Steve é convocado para uma apresentação diante do 107º batalhão do exército, recém-chegado de uma batalha árdua, marcada por inúmeras baixas e pela captura de vários soldados. Assim que a apresentação começa, Steve é vaiado e humilhado. Os soldados o enxergam apenas como um fantoche do governo, alguém distante da realidade que eles enfrentam, e não como um igual. Ao deixar o palco desmoralizado, Steve toma conhecimento das dificuldades enfrentadas por aqueles homens e se depara com uma revelação ainda mais dura: seu melhor amigo, Bucky Barnes, está entre os soldados capturados e deixados para trás. Ao questionar o general responsável pelo regimento o que seria feito para o resgate daqueles soldados feitos reféns, a resposta foi: nada, porque o local onde os soldados se encontravam estava muito longe da fronteira e seria impossível chegar até eles sem mais baixas.

“camp shows”, através das quais a indústria do entretenimento ajuda a elevar o moral de militares e mulheres (UNITED SERVICE ORGANIZATIONS, 2024).

Naquele momento, a motivação para seguir na aventura passa a ser completamente pessoal. Para Steve, o importante é conseguir salvar seu melhor amigo. E assim, desobedecendo às ordens do general para que não tentasse fazer nada, Steve larga as apresentações da USO Tour e, com a ajuda de Peggy Carter e Howard Stark, se infiltra na base inimiga, salvando, sozinho, todos os sobreviventes do 107º regimento.



Figura 5 O retorno do 107º batalhão, depois de Steve Rogers salvar todos os soldados sozinho. Fonte: Captain America: The First Avenger. Direção de Joe Johnston. Paramount Pictures, 2011.

Depois dessa tarefa, de desobedecer às ordens diretas de um oficial do Exército e de mostrar que não desperdiçaria a oportunidade dada a ele por Erskine, Steve Rogers também nos mostra que superou todo o medo de sair de sua zona de conforto inicial e decidiu agir quando ninguém mais quis. A partir dessa missão de resgate do 107º regimento, Steve se mostra comprometido com o Chamado à Aventura e ressignifica a alcunha que recebeu durante a USO Tour para algo que, de fato, representa quem ele é e quem ele representa para todos à sua volta: o Capitão América.

2.1.5 Provas, aliados e inimigos

A partir desse momento da história, nosso herói passa então a entender melhor como o Mundo Especial funciona, quais são suas regras e especificidades, enquanto aprende a lidar com suas novas habilidades e conhecimentos adquiridos até ali. Ao longo do percurso, o herói se depara com novos desafios que irão colocá-lo à prova, bem como novos aliados e também inimigos.

Para Steve Rogers, esses novos personagens surgem na figura do Comando Selvagem, grupo formado por integrantes do 107º batalhão salvos pelo Capitão América de trás das linhas inimigas e que o auxiliaram no resgate do restante dos prisioneiros; e do Caveira Vermelha, alcunha vilanesca de Johann Schmidt, líder da Hidra, departamento científico secreto do governo nazista, responsável pela captura daquela divisão do exército para experiências.

De maneira geral, nas histórias, alianças e inimizades se iniciam formalmente em bares, cafés ou *saloons*. Em *Star Wars*, por exemplo, é numa cantina que a aliança com Han Solo é feita e a inimizade duradoura com Jabba, o Hutt, começa. Também é possível que o herói encontre no bar, além de amigos e vilões, seu interesse amoroso. É o que acontece em *Capitão América: O Primeiro Vingador*.

Depois da grande batalha para salvar todo o 107º batalhão das garras da Hidra e do Caveira Vermelha, sem nenhum suporte do Coronel Phillips e de voltar com todos são e salvos, Steve sai para comemorar e vai, justamente, a um bar com todos. Lá, entre os que festejam, estão os membros do futuro Comando Selvagem, que em meio a um brinde, juram lealdade ao Capitão América e que lutarão ao lado dele no futuro. Minutos depois, surge Peggy Carter, a agente especial que trabalhava junto ao exército, e interesse amoroso de Steve, usando roupas civis e não a farda usual, para avisar que ele estava sendo esperado na base no dia seguinte pelo Coronel.

É uma cena rápida, porém extremamente significativa. A partir dela, sabemos que Steve Rogers, o Capitão América, considerado por muitos como o único “de sua espécie”, contava com um grupo de amigos disposto a enfrentar ao seu lado as batalhas mais difíceis contra as forças do Caveira Vermelha. Ele também tinha alguém mais por quem lutar. A ida de Peggy ao bar revela que ele não amava sozinho; seu sentimento era correspondido. Mas, por se tratar dos anos 1940 e de tempos de guerra, ainda era necessário manter o decoro e agir com cautela.

Com essa cena, Steve se viu rodeado de amigos. Para alguém que cresceu sozinho, fraco, pequeno e excluído, fazer parte de um grupo tão grande e ser querido significava o mundo.

Cenas assim existem para desenvolver o caráter dos personagens, principalmente do nosso herói, enquanto ele está rodeado de pressões por todos os lados depois de ter aceitado o Chamado da Aventura.

Por dois anos, o Capitão América e o Comando Selvagem sabotam operações da Hidra, lideradas pelo Caveira Vermelha, frustrando os planos de dominação mundial através do uso de um artefato mágico conhecido como Tesseract, uma fonte de energia desconhecida e poderosa, que, segundo as lendas, vem diretamente dos deuses asgardianos.

Em uma das missões, Steve e Bucky, aquele por quem Steve desobedeceu às ordens diretas do Coronel muito tempo atrás e se infiltrou nas linhas inimigas para salvá-lo, dando início a toda essa cadeia de eventos, interceptaram o braço direito de Schmidt, Arnim Zola, em um trem. Steve encontrou Zola, mas, infelizmente, ao lutar contra um soldado, Bucky caiu do trem que passava por um desfiladeiro para sua aparente morte certa.

Consolado por Peggy, Steve usa seu luto como força motriz para terminar, de uma vez por todas, com os planos da Hidra, indo atrás do chefe da organização, mostrando o lado do herói que é tão onipresente: a própria dor é ignorada em favor de terminar a jornada, porque a jornada é mais importante que tudo. Então tudo empalidece em comparação ao que se deve fazer agora. Steve, segue mais uma vez em direção ao perigo. No entanto, é algo ainda maior do que tudo já enfrentado até aqui.

2.1.6 Aproximação da Caverna Secreta

Um estágio curto, porém, importante, é o que se costuma chamar de *Aproximação*, porque, nesse momento, o herói da história e seus aliados, estão se preparando para entrar no covil do maior vilão da história. Aqui, os heróis se planejam para enganar os soldados e passar por todas as armadilhas que possam estar entre eles e o seu archi-inimigo.

Aqui ainda não acontece nenhum confronto direto. Pode ser que o herói esteja sendo observado ou não, pode ser que o vilão saiba o que está para acontecer ou não. O que importa é que o herói está às portas do local mais perigoso do Mundo Especial, do último grande obstáculo entre ele e aquilo que ele busca desde que aceitou iniciar essa jornada.

Na mitologia clássica, por exemplo, a Caverna Secreta de Teseu era o Labirinto entre ele e o Minotauro, o objetivo final para enfim libertar Creta e Atenas, e sua *aproximação* foi o amarrar do fio dado a ele por Ariadne antes de entrar para enfrentar o monstro. Na mitologia moderna de *Star Wars*, a *aproximação* se dá quando Luke e seus aliados são sugados para

dentro da Estrela da Morte, onde enfim enfrentarão o temido Darth Vader e tentarão resgatar a Princesa Leia. Outro exemplo seria *Indiana Jones e o Templo da Perdição* (1984), em que o próprio título nos diz qual é a Caverna Secreta do herói.



Figura 6 Bucky Barnes, melhor amigo de Steve Rogers e sua ligação com o Mundo Comum, cai do trem em direção ao abismo. Fonte: *Captain America: The First Avenger*. Direção de Joe Johnston. Paramount Pictures, 2011.

A Caverna Secreta do nosso herói Steve Rogers é a fortaleza da Hidra, localizada dentro de uma montanha nos Alpes, para onde ele rumo, esperando enfrentar a morte certa, mas indo encará-la de frente, principalmente depois de perder seu único vínculo com o Mundo Comum, com a queda de Bucky Barnes.

2.1.7 A Provação

Como o nome desse estágio sugere, aqui, o herói encontra-se no que podemos chamar de fundo do poço, cara a cara com seu maior medo, com o maior dos desafios desde que aceitou o Chamado à Aventura: a possibilidade de morrer.

Nenhum dos desafios anteriores chega aos pés desse último, por isso, todos os outros eram chamados de “testes” e esse de “provação”, pois é aqui que o herói vai mostrar se é digno de tal alcunha. Todo o conhecimento passado a ele por seu mentor logo no início de seu caminho, as novas informações passadas por seus amigos e aliados, tudo o que ele conquistou

será agora colocado à prova e saberemos se o herói saberá usar a seu favor para sobreviver e derrotar seu arqui-inimigo ou se ele perecerá.

Nas narrativas, a *Provação* é o momento em que o público encara o momento mais sombrio do herói, porque todos ficam tensos com o suspense, sem saber se o protagonista viverá ou morrerá nas mãos do vilão. Na nomenclatura de Joseph Campbell, o herói está, assim como Jonas, do conto bíblico, “no ventre da baleia”.

A *Provação* em *Star Wars*, por exemplo, é quando Luke, Leia e os outros aliados estão dentro do triturador de lixo e Luke é puxado pelo monstro que vive no esgoto e é mantido lá por tempo suficiente para que o público comece a imaginar que ele esteja, de fato, morto.

Em comédias românticas, a *Provação* e a morte do herói podem surgir na forma do término do relacionamento entre os protagonistas, seguindo o enredo padrão desse gênero: “garoto encontra garota, perde a garota e depois fica com a garota” (Vogler, 2015, p. 53). Aqui, assim como nos outros gêneros, as condições para que o herói consiga se aproximar do seu objeto de afeição são as menos favoráveis que se pode imaginar.

Para Steve Rogers, em *O Primeiro Vingador*, o momento da *Provação* acontece quando ele finalmente consegue invadir a fortaleza da Hidra, fica frente a frente com o seu arqui-inimigo, o Caveira Vermelha e, para piorar, se vê dominado por ele e colocado de joelhos, completamente subjugado e humilhado. Nesse momento, aprendemos qual é, afinal, o grande plano de Schmidt, porque ele próprio conta a Steve: sua intenção é bombardear as grandes capitais mundiais e se tornar o governante supremo do mundo, superando, inclusive o Führer, de quem ele debocha.

Mesmo com todas as experiências anteriores, essa parece ser demais para o grande herói a quem assistimos e acompanhamos, e o público se pega imaginando se, talvez, esse desafio não seja grande demais, difícil demais, até mesmo para os padrões estabelecidos por aquele em quem depositamos nossas crenças de que era o escolhido para prevalecer no final. Será que nos enganamos?



Figura 7 Steve Rogers frente a frente com sua maior provação desde o início de sua jornada: seu arqui-inimigo, o Caveira Vermelha. Fonte: *Captain America: The First Avenger*. Direção de Joe Johnston. Paramount Pictures, 2011.

O Caveira Vermelha, então, foge da fortaleza a bordo da aeronave onde estão as bombas que serão jogadas sobre as capitais, mas com a ajuda do Coronel Phillips e de Peggy Carter, Steve consegue alcançá-lo e invade a aeronave antes de ela alçar voo. Steve e o Caveira Vermelha lutam pelo controle da nave. Durante a luta, a máquina contendo o Tesseract, que estava a bordo da aeronave, é danificada. Schmidt segura o Tesseract com as próprias mãos, fazendo um buraco de minhoca no espaço se abrir, sugando-o para dentro dele. O cubo cai no chão, abrindo um buraco no avião e caindo no oceano. Não vendo nenhuma maneira de pousar o avião sem o risco de detonar suas armas, Steve assume o comando da aeronave e decide jogá-la no oceano, mesmo que isso signifique sacrificar a si mesmo no processo.

A *Provação* representa o ponto crucial de uma narrativa, pois é nesse momento que o herói enfrenta a possibilidade real da morte, ou dá a impressão de já tê-la enfrentado, para então renascer. Sem essa etapa, o mito heroico não se sustentaria. Todo o encanto quase hipnótico das histórias de heróis se concentra nesse instante: o herói cai, mas supera a queda.

No entanto, mesmo que a *Provação* seja o estágio narrativo em que a morte esteja mais próxima, em que o fim seja iminente, também é aquele com o qual o público mais se identifica com o conflito do herói. Toda a jornada vivida levou aquele personagem até ali, todos os testes, os percalços, aprendizados, amores, alegrias e decepções. Tudo isso faz com que o público se identifique com o herói e seu destino. Nós, o público, também vivemos nossas provações diárias. Também lutamos contra nossos próprios Caveiras Vermelhas todos os dias e queremos saber como aquele herói que estamos acompanhando vai reagir à provação dele. Esquecemos nossos próprios problemas por alguns momentos para que possamos nos concentrar nos dele, e assim celebrar sua volta da morte. Queremos o regozijo da ressurreição.

Queremos ver o herói encarando a morte de frente, como fazemos todos os dias, sem que ninguém pare para nos assistir, para nos aplaudir, porque só nós sabemos o quanto é difícil enfrentar a morte e sair vitorioso. E nós queremos celebrar quando o nosso herói voltar de lá, quando ele finalmente entender o segredo que todo ser humano já sabe: nunca se está mais vivo do que quando se encara a morte de frente.

Por isso toda boa história precisa de um momento de vida ou morte em que o herói e seus objetivos correm perigo mortal.

2.1.8 Recompensa

O herói enfrentou seu arqui-inimigo e saiu vitorioso. É assim que chegamos a este estágio da jornada, pois, de fato, ele sobrevive à *Provação* e também à morte. Agora, pode enfim tomar posse do tesouro que veio buscar: sua tão merecida *Recompensa*. Talvez seja uma arma especial, um símbolo ou até um Elixir.

Em *Indiana Jones e a Última Cruzada* (1989), a *Recompensa* é o Santo Graal, artefato com o poder de curar qualquer ferimento. Em *Star Wars*, Luke resgata a Princesa Leia e consegue os projetos da Estrela da Morte, essenciais para derrotar Darth Vader.

Às vezes, ainda, a “arma especial” é o conhecimento e a experiência acumulados ao longo da jornada, que levam a uma melhor compreensão do que é a vida ou até mesmo permitindo a reconciliação com forças até então hostis.

Nesse momento, o herói pode também resolver conflitos com sua figura paterna ou materna, ou ainda reconciliar-se com o sexo oposto, como nas comédias românticas, em que há sempre uma cena de amor para celebrar a vitória.

Em *O Primeiro Vingador*, é o que acontece com Steve Rogers e Peggy Carter. Antes de tudo acabar, enquanto manobra o avião em direção ao mar ártico, ele faz uma última ligação para Peggy, fazendo uma promessa de levá-la para dançar, mesmo sabendo que ele nunca seria capaz de ir ao encontro. Os dois combinam hora e local, e ainda conversam sobre como ele não sabe dançar, porque nunca o ensinaram, remetendo à primeira conversa que os dois tiveram, ainda antes de Steve passar pela experiência com o soro do supersoldado. A ligação termina no meio da despedida, deixando apenas o som da estática e o gosto amargo no público que testemunhou o término tão precoce de uma história de amor, sem poder vê-los celebrar sua tão merecida vitória sobre a morte.

No entanto, para Steve Rogers, mesmo perdendo uma de suas *Recompensas*, a maior de todas elas ele ainda levou consigo enquanto pilotava a aeronave de Schmidt em direção ao frio do mar ártico: ele derrotou seu maior inimigo, sua maior provação. O Tesseract, que apavorava os soldados aliados, fonte do grande poder dos nazistas, também tinha se perdido e não representava perigo iminente. Steve tinha conseguido cumprir com sua palavra inicial, de quando aceitou iniciar sua jornada.

Ele finalmente conquistou o título de “herói” ao assumir o risco supremo em nome da comunidade à qual escolheu servir.

2.1.9 O caminho de volta

A história ainda não terminou. Nosso herói precisa lidar com as consequências de sua *Provação*. Se reconciliações com figuras parentais ou até mesmo com os deuses ou forças hostis não foram feitas até este momento, o herói poderá ser perseguido por eles no *Caminho de Volta*, tendo ainda que proteger sua recompensa, conquistada com tanto esforço, para que ela não seja tomada novamente pelo inimigo.

Luke e Leia, em *Star Wars*, são perseguidos por Darth Vader quando conseguem escapar da Estrela da Morte, por exemplo.

Esse estágio também marca a decisão do herói de sair do Mundo Especial para voltar ao Mundo Comum, no entanto, para conseguir isso, ele ainda precisará passar por perigos, testes e tentações.

Steve Rogers enfrenta uma perseguição metafórica, uma verdadeira corrida contra o tempo, ao perceber que, embora tenha conseguido se livrar do Tesseract, a fonte de energia das armas de grande destruição dos nazistas, e do Caveira Vermelha, que desapareceu ao manuseá-lo, a ameaça ainda não havia sido eliminada. Bombas de destruição em massa estavam programadas para atingir grandes cidades ao redor do mundo, e impedir esse desastre cabia a ele.

O problema é que, durante o embate entre Steve e Schmidt, os comandos da nave foram danificados, tornando impossível redirecioná-la de forma convencional. Diante da falta de alternativas, sua única solução para evitar o lançamento das bombas era lançar o avião contra o mar abaixo, mesmo que isso significasse sacrificar-se no processo.

E essa é a decisão que ele toma. Steve se sacrifica, mesmo tendo derrotado a morte em seu conflito contra seu arqui-inimigo durante sua *Provação*.

Howard Stark, pai de Tony Stark, cientista que fez parte da operação de transformou Steve no Capitão América, mais tarde encontraria o Tesseract, a arma/fonte de energia lendária no fundo do oceano. No entanto, nem o corpo de Rogers ou a aeronave de Schmidt jamais foram localizados.

2.1.10 Ressurreição

O herói está morto, mas isso não significa que sua jornada terminou. Ele ainda precisa voltar ao Mundo Comum com o Elixir conquistado durante sua *Provação*. No entanto, para que esse retorno possa acontecer, o herói precisa renascer e passar por um processo de purificação através de uma última *Provação*.

Essa segunda *Provação* é quase uma repetição da primeira, como se as forças obscuras que não conseguiram derrotar o herói da primeira vez se reunissem numa última tentativa de derrubá-lo, antes de serem finalmente aniquiladas, além de garantir que o herói aprendeu bem as lições da primeira.

Em *Star Wars*, por exemplo, nas batalhas finais temos Luke quase morrendo, depois aparentando estar morto por alguns momentos, para depois retornar, como que por milagre. Todas essas experiências de quase-morte, cada provação, aumentam seu conhecimento e domínio sobre a Força, capacitando-o para a próxima e mais desafiadora batalha que virá a seguir. A todo momento, Luke é transformado por essas provações e sai de cada uma delas melhor do que quando entrou.

Com Steve Rogers, nosso herói de *O Primeiro Vingador*, as coisas são um pouco diferentes porque, com ele, o processo de morte e ressurreição foi literal.

Como dito anteriormente, Steve se sacrificou para salvar milhões de pessoas da aniquilação total ao colidir no mar ártico a aeronave do Caveira Vermelha, onde estavam grandes bombas preparadas para serem jogadas sobre grandes cidades ao redor do globo, causando caos e destruição. No entanto, ao jogar o avião na água, o veículo afundou, levando Steve junto e nenhum dos dois jamais foi encontrado, mesmo com extensas buscas de equipes lideradas por Howard Stark, cientista e empresário milionário do ramo armamentista, associado ao Exército americano e amigo de Steve.

Com as buscas encerradas, o nome de Steve Rogers e o legado do Capitão América se tornam lendas desde o final da Segunda Guerra, inspirando gerações de soldados e civis e, inclusive, motivando a criação da agência de espionagem S.H.I.E.L.D. por Peggy Carter,

Chester Phillips e Howard Stark, como uma força capaz de defender o mundo de ameaças como a Hidra do Caveira Vermelha.

Porém, como sabemos, os heróis que escolhem seguir a Jornada do Herói devem renascer para cumprir seu destino. Não foi diferente com Steve Rogers.

Setenta anos depois de declarada sua morte e encerradas as buscas por seu corpo e pela aeronave em que ele estava, agentes da S.H.I.E.L.D. encontraram o restos do avião e também o que se acreditava ser apenas o corpo sem vida de Steve. No entanto, para surpresa de todos, descobriu-se que a lenda da Segunda Guerra estava viva, em um estado de animação suspensa devido ao soro do supersoldado que corria em suas veias. Steve, então, foi descongelado e trazido de volta à vida pela agência criada por seus amigos logo após sua aparente morte, inspirados por seus feitos de heroísmo.

Obviamente, Steve não voltou à sua vida de setenta anos antes. Apesar da tentativa frustrada da S.H.I.E.L.D. de adaptá-lo aos poucos à nova realidade em que ele tinha acordado, o choque foi inevitável: Steve se viu acordando em um mundo sem amigos, com a guerra terminada, e sem sua amada, com quem ele tinha combinado um encontro ao que parecia ter sido poucos minutos atrás. Ainda assim, ali estava ele, vivo.



Figura 8 Steve Rogers é encontrado em animação suspensa, setenta anos depois de ser dado como morto ao final da Segunda Guerra Mundial. Fonte: Captain America: The First Avenger. Direção de Joe Johnston. Paramount Pictures, 2011.

Com a *Ressurreição*, o herói se vê transformado por completo pelas experiências de morte e renascimento que teve durante suas provações, e consegue, ao contrário do homem comum,

voltar à vida para retornar ao seu Mundo Comum como um novo ser e imbuído de novas experiências e conhecimentos que meros mortais jamais imaginariam possuir.

A pergunta que fica, inevitavelmente, é: a que custo?

2.1.11 Retorno com o Elixir

Chegamos ao último estágio da jornada, com o retorno do nosso herói ao Mundo Comum, aquele do qual ele saiu há tanto tempo como alguém inexperiente, com medo, sem conhecimento sobre o que o aguardava, sem amigos, sem tesouros. Mas nenhuma jornada faria sentido se o herói retornasse de mãos vazias, física ou metaforicamente. Espera-se que o herói que saiu em uma jornada retorne trazendo consigo algum Elixir, tesouros ou, no mínimo, alguma lição ou conhecimento de grande valor do Mundo Especial onde ele se atreveu a ir se aventurar.

Em *E.T.* (1982), o alienígena volta para casa com a experiência de ter feito amizade com os seres humanos, por exemplo. Em *Star Wars*, após os eventos de *O Retorno de Jedi*, Luke consegue derrotar Darth Vader e traz de volta a paz para a galáxia (mesmo que momentaneamente, esperando pelo momento em que sua bravura será exigida novamente.)

Não raro, o Elixir trazido pelo herói é um tesouro imaterial, como o amor, a liberdade ou ainda o próprio conhecimento de que o Mundo Especial existe e de que é possível sobreviver às suas provações e voltar para contar a história.

No entanto, a menos que o herói traga de volta para o Mundo Comum alguma coisa, alguma recompensa, algum tesouro, algo que mostre que ele passou pela *Provação*, existe um empecilho: ele estará condenado a repetir a aventura, quer ele queira, quer não.

Steve Rogers retornou ao Mundo Comum, embora não exatamente o Mundo Comum dele, já que ele foi reanimado setenta anos depois de entrar em animação suspensa; logo, o mundo e a sociedade como Steve conhecia já não eram os mesmos de quando ele colidiu a aeronave *Valkyria* no mar ártico. Apesar disso, o destino de Steve como herói é complexo.

É fato que Steve voltou dos mortos e retornou ao Mundo Comum transformado. Ele agora carrega consigo, mais precisamente dentro de si, o soro do supersoldado, que é, por si só, um Elixir, capaz de revigorar, dar força e curar. Acreditava-se que o sangue de Steve era a chave para curar muitas doenças e para criar outros supersoldados como ele. Entretanto, ninguém nunca teve sucesso em replicar a fórmula do Dr. Erskine apenas estudando o material genético de Steve (resultados bizarros surgiram dessas tentativas, como a criação do Hulk, por exemplo).

Entende-se, então, que Steve voltou ao Mundo Comum com um Elixir, que é ele próprio. Infelizmente, é um Elixir que não se pode usar para além do próprio Steve, não com o sucesso esperado e desejado, o que é o oposto do que um Elixir com essas propriedades deveria fazer.

Também se reconhece que Steve retornou do Mundo Especial com conhecimentos e vivências que não possuía antes de iniciar sua jornada. Seu crescimento e amadurecimento são evidentes, e toda a experiência adquirida no campo de batalha pode ser valiosa para o futuro da comunidade à qual ele regressa. Ainda assim, isso não o isenta da responsabilidade de cumprir sua própria jornada. Com o Elixir fora de alcance, cabe a Steve entregar aquilo que conquistou após a Provação: o Tesseract, uma fonte de energia e arma poderosa, de origem asgardiana.

Para infelicidade de Steve, o Tesseract se perdeu no mar logo depois de ser manipulado pelo Caveira Vermelha, que também desapareceu após o ocorrido. Assim, Steve retornou de mãos vazias para o Mundo Comum, sem nada que pudesse comprovar sua passagem pela *Provação*. Heróis que não trazem consigo essa prova estão fadados a repetir a jornada.

E para Steve não é diferente: pouco tempo depois de ser reanimado no presente, Nick Fury, diretor da S.H.I.E.L.D., convoca Steve para uma missão que, coincidentemente ou não, tem a ver justamente com o Tesseract, o tesouro que Steve não conseguiu trazer consigo e que selou seu destino, mas que foi recuperado do mar por Howard Stark, durante as buscas pelo próprio Steve.

Assim, Steve Rogers, o supersoldado, o Capitão América, é chamado à batalha mais uma vez, para colocar em prática os conhecimentos adquiridos em sua primeira jornada e usar do Elixir que ele tanto ganhou quanto se tornou. Para ele, no entanto, é como ver a história se repetir, apenas em um momento diferente, mais solitário e ao qual ele, definitivamente, não pertence.



Figura 9 Steve Rogers descobre que setenta anos se passaram desde o confronto com o Caveira Vermelha. Fonte: Captain America: The First Avenger. Direção de Joe Johnston. Paramount Pictures, 2011.

Fica a pergunta para quem o acompanha: será que o herói de antes ainda vai ser um herói agora?

Como foi possível perceber, o modelo da Jornada do Herói é uma estrutura que pode ser preenchida com os detalhes de inúmeras histórias, de diferentes gêneros. A estrutura da jornada em si, os estágios pelos quais passamos individualmente, não devem chamar atenção no momento de contar a história, e também não precisam ser seguidos com demasiada precisão. Além disso, esses mesmos estágios não precisam seguir a essa ordem em que foram apresentados neste trabalho, podendo sofrer variações, sendo até mesmo excluídos, sem perder sua força dentro da narrativa.

O que importa no fim são os valores da Jornada do Herói, ou seja, a maneira como os valores e símbolos universais inerentes ao ser humano, presentes nas mais diversas narrativas existentes, são apresentados dentro dessa estrutura. Esses símbolos podem ser alterados ao bel-prazer do narrador, adaptando-se às necessidades de sua época, sociedade e público-alvo.

A Jornada do Herói, portanto, pode ser usada como a espinha dorsal de comédias, aventuras, dramas e romances, tanto épicos quanto modernos. No que diz respeito a histórias contemporâneas, os modelos e estágios apresentados inicialmente podem ser substituídos por equivalentes modernos das figuras emblemáticas, como o mentor, por exemplo, e dos cenários simbólicos da história do herói, a depender de sua própria constituição.

Por exemplo: heróis modernos podem não viver mais em cavernas, sair pelo mundo sem rumo ou entrar em labirintos desconhecidos para combater minotauros, mas não deixam de

entrar no Mundo Especial e passar por provações ao se aventurarem no espaço, nas ruas de uma metrópole ou até nas profundezas do próprio ser.

O modelo narrativo da Jornada do Herói apresentado inicialmente por Joseph Campbell e posteriormente aplicado às narrativas cinematográficas por Christopher Vogler, é flexível, extremamente adaptável e está aberto a infinitas possibilidades, dependendo apenas da imaginação e criatividade daqueles que o usam para contar suas histórias, permitindo, inclusive, que novos modelos mitológicos sejam criados para fazer melhor uso dele.

Com essa mentalidade de adaptação mitológica para atender a necessidades narrativas específicas, surgiu o Monomito Americano, mudando radicalmente a maneira como enxergamos os heróis – e suas contrapartes superpoderosas.

2.2 O MONOMITO AMERICANO: REDENÇÃO, RESTAURAÇÃO E O HERÓI COMO SALVADOR

O Monomito Clássico, apresentado por Joseph Campbell, é um amálgama de mitos, lendas, contos de fadas e narrativas advindos de diversas culturas pesquisadas por ele, sugerindo que esse modelo se molda às necessidades de cada sociedade, de acordo com ritos de passagem em que membros da comunidade partem de seu círculo familiar para passar por testes e depois retornam, mais maduros e com novos conhecimentos, para serem reintegrados à sociedade de onde partiram, para contribuírem com aqueles que os aguardavam.

Já nas narrativas dos Estados Unidos contemporâneo, esse retorno é frequentemente inexistente, sugerindo uma cultura pós-mítica ou até mesmo carente de um sistema mítico estruturado.

Os autores John Shelton Lawrence e Robert Jewett, em *The Myth of the American Superhero* (2002), discordam. Para eles, os estadunidenses não cresceram sem uma consciência mítica, mas adaptaram o mito à sua própria forma de ver o mundo. O que ocorre é que a estrutura do Monomito Clássico, com seu chamado simbólico ao serviço vitalício das instituições comunitárias, ao ser comparada com as narrativas oriundas da cultura popular estadunidense, revela um contraste substancial, especialmente pela ausência dessa característica essencial no padrão do que Lawrence e Jewett chamaram de Monomito Americano.

Em uma tentativa de realizar com os mitos, lendas e contos estadunidenses o que Joseph Campbell fez com as narrativas do mundo, Lawrence e Jewett chegaram a um modelo, uma fórmula que, embora apresente variações significativas em relação à sua contraparte clássica,

pode ser identificada em milhares de enredos da cultura popular dos Estados Unidos (e, posteriormente, de outras culturas também):

Uma comunidade em um paraíso harmonioso é ameaçada pelo mal; instituições normais não conseguem lidar com essa ameaça; um super-herói altruísta surge para renunciar às tentações e realizar a tarefa redentora; auxiliado pelo destino, sua vitória decisiva restaura a comunidade à sua condição paradisíaca; o super-herói então recua para a obscuridade (Lawrence; Jewett, 2002, p. 6).⁵

Nota-se que enquanto o Monomito Clássico reflete os ritos de passagem dos membros de uma sociedade, o Monomito Americano se origina de contos de redenção, que secularizam as histórias da tradição judaico-cristã que encontraram solo fértil em terras americanas desde a fundação do país, combinando elementos do servo altruísta, que dá sua vida sem pensar duas vezes, e do cruzado, aquele que destrói o mal. Estava feita a alquimia que mudaria a maneira de contar histórias. Não havia mais apenas heróis, como aqueles apresentados pelas antigas mitologias e contos de fada. Com a chegada da sociedade estadunidense, ser apenas aquele herói apresentado por Campbell e sua Jornada não bastava. Era preciso ser mais que isso. Estava plantada, então, a semente do que viriam a ser os *super-heróis*.

As histórias do Monomito Americano geralmente começam, e terminam, em um ambiente paradisíaco, como um Éden. Podem ser narrativas sobre comunidades agrárias, metropolitanas ou simplesmente um grupo que vive ou trabalha junto em harmonia; o importante é que o ambiente seja pacífico e livre de conflitos quando a história se inicia. Então, acontece uma perturbação nesse ambiente, algo que coloca em xeque a efetividade das instituições que deveriam conseguir lidar com aquele problema em questão, como polícia, bombeiros, e até mesmo o próprio governo. Para infortúnio daqueles que ali vivem, as instituições e seus líderes falham de maneira surpreendente, deixando a pergunta que os cidadãos do programa *Chapolín Colorado* (1973) sempre se faziam quando se viam nessa mesma situação: “e agora, quem poderá nos defender?” É aqui, nesse momento, que temos a abertura para que o herói surja; mas não qualquer tipo: um *super-herói*, com habilidades fora do normal, além das de qualquer um dos cidadãos presentes naquele ambiente tumultuado, para agir e restaurar a ordem e a paz que antes reinava.

Star Wars, por exemplo, começa em uma comunidade agrária em Tatooine, onde Luke Skywalker ajuda os tios a cuidar da fazenda tranquila, antes do surgimento de Obi-Wan Kenobi,

⁵ “A community in harmonious paradise is threatened by evil; normal institutions fail to contend with this threat; a selfless superhero emerges to renounce temptations and carry out the redemptive task; aided by fate, his decisive victory restores the community to its paradisiacal condition; the superhero then recedes into obscurity.”

dos planos para destruir a Estrela da Morte e do conhecimento de que Luke é a chave para salvar toda a Galáxia. Em *O Rei Leão* (1994), conhecemos Simba, o príncipe filhote recém-nascido, que vive em um ambiente livre de violência em que convivem presas e predadores, até que seu tio perverso planeja a morte do rei, obrigando Simba a se exilar antes de fazer seu retorno milagroso e triunfal para salvar o reino da destruição.

Com o Capitão América em *O Primeiro Vingador*, analisado anteriormente, não temos um ambiente inóspito ou agrário, mas urbano, situado na Nova York do início dos anos 1940, mas que ainda não tinha sido afligida pelos horrores da Segunda Guerra e se recuperava do colapso da Quebra da Bolsa de 1929. O ambiente em que conhecemos Steve Rogers é pacífico, mesmo que, em um grande contraste, ele próprio esteja tentando se alistar para lutar em um conflito armado para, justamente, ajudar a manter esse estado de paz vigente.

Esse estado de calma e não-violência, e a tentativa de mantê-lo, é a fonte do “chamado da aventura” desse Monomito e o objetivo final do herói, ao contrário daquele do Monomito Clássico, cuja meta era trazer de volta à sua comunidade algum tipo de Elixir ou objeto de valor de sua aventura. Além disso, o local de onde emerge o herói, esse ambiente quase edênico em sua natureza pacífica, deve ser visto não como puramente natural e nem como completamente urbano, mas como

uma comunidade pequena e bem-organizada cuja característica distintiva é a ausência de conflitos internos letais decorrentes de seus membros; (...) Os cidadãos são cumpridores da lei e cooperativos, sem desejos econômicos, políticos ou sexuais extremos que podem provocar confrontos. (...) não há indícios de uma tendência da maioria para o mal (Lawrence; Jewett, 2002, p. 22).⁶

O arquétipo do Monomito Americano frequentemente é representado pela imagem idealizada das pequenas cidades do meio-oeste, comuns em narrativas do Velho Oeste. No entanto, obras como *Main Street* (1920), de Sinclair Lewis, revelam que a vida nessas comunidades estava longe de ser idílica. Flutuação populacional, conflitos sociais, suicídio, adultério e assassinatos eram realidades que contrastavam com o mito de perfeição.

Surge, então, a questão: como esse ambiente imperfeito se tornou símbolo do paraíso do Monomito Americano? A resposta reside no conceito de Destino Manifesto, a crença de que os Estados Unidos tinham o dever divino de expandir seus valores e território pelo continente. O

⁶ a small, well-organized community whose distinguishing trait is the absence of lethal internal conflict arising from its members (...) The citizens are law-abiding and cooperative, without those extremes of economic, political, or sexual desires that might provoke confrontations. (...) there is no hint of a tendency on the part of the majority toward evil.

termo, cunhado em 1845 pelo jornalista John L. O'Sullivan (Heidler; Heidler, 2024), defendia que a nação estava destinada a espalhar os princípios de liberdade e de democracia.

Essa visão já era antecédida pelos primeiros colonos puritanos da Nova Inglaterra, que acreditavam que sua terra tinha um propósito especial. Para eles, os Estados Unidos seriam a “terra prometida”, onde poderiam construir uma sociedade baseada em elevados princípios religiosos e morais. Perry Miller (1956) argumenta que essa visão moldou a colonização puritana, justificando tanto a ocupação do Oeste quanto o deslocamento forçado de populações indígenas, sob a ideia de uma missão divina.

A doutrina do Destino Manifesto também guiou a Expansão para o Oeste [*Westward Expansion*] (Library of Congress, 2024), elemento crucial na construção da identidade estadunidense. Essa narrativa integrou-se ao Monomito Americano, associando a colonização do Oeste a metáforas de aventura, progresso e autossuficiência. As etapas do Monomito Clássico (Chamado à Aventura, Travessia do Limiar, Provação e Retorno com o Elixir) ecoam nas experiências dos pioneiros que enfrentaram os desafios do Oeste além do Rio Mississippi.

O Monomito Americano está profundamente ligado às ideias de individualismo e progresso material. Enquanto o Monomito Clássico foca na transformação espiritual e psicológica do herói, a versão americana privilegia a conquista e o avanço territorial. Os pioneiros, como heróis do Monomito, enfrentaram desafios intensos que resultaram não em transcendência espiritual, mas em progresso tangível: terras, riqueza e a expansão da fronteira.

A jornada para o Oeste se tornou uma narrativa coletiva, ajudando a moldar a identidade nacional estadunidense. A crença de que qualquer indivíduo poderia conquistar o desconhecido, prosperar e contribuir para o crescimento da nação é a base do Monomito Americano e do Sonho Americano: a promessa de que coragem e trabalho sério levam à realização pessoal e ao sucesso.

Ambos os monomitos compartilham uma estrutura semelhante: o herói é convocado a sair de sua zona de conforto e enfrentar o desconhecido. No Monomito Clássico, exemplos incluem Odisseu, que parte para a Guerra de Troia, e Gilgamesh, em sua busca pela imortalidade. No Monomito Americano, o “Chamado à Aventura” é representado pelos pioneiros em busca de terras ou pelos super-heróis, como Capitão América, que enfrentam ameaças que transcendem a capacidade da sociedade comum.

O herói enfrenta, então, uma prova crítica que desafia sua vida ou missão. No Monomito Clássico, essa fase é simbolizada por combates contra monstros ou forças sobrenaturais, como os trabalhos de Hércules. No Monomito Americano, ela ocorre quando os pioneiros enfrentam os perigos do Oeste (atravessar montanhas traiçoeiras ou lidar com conflitos com populações

indígenas) ou quando super-heróis enfrentam inimigos extraordinários, como Superman revertendo o tempo para salvar a humanidade, em seu filme homônimo de 1978, ou Capitão América lutando contra Ultron em *Vingadores: Era de Ultron* (2015).

Ao final, o herói retorna transformado, trazendo benefícios à sua comunidade ou a si mesmo. No Monomito Clássico, Odisseu volta a Ítaca após anos de aventuras. No Monomito Americano, os pioneiros retornam como colonos bem-sucedidos ou exploradores que traçaram novas rotas, simbolizando a vitória do progresso. Com os super-heróis, como Batman ao capturar vilões e mandá-los ao Asilo Arkham, o retorno também os fortalece, tornando-os mais experientes e deixando suas comunidades mais seguras.

Apesar dessas similaridades estruturais, o Monomito Clássico e o Americano diferem em contexto, valores e desafios. O Monomito Clássico emerge de sociedades antigas, permeadas por elementos sobrenaturais ou divinos, onde heróis como Perseu, Moisés e Buda interagem com forças místicas. Já o Monomito Americano é mais secular, refletindo a experiência histórica única dos Estados Unidos.

Enquanto os heróis clássicos simbolizam a transcendência espiritual, os americanos representam a conquista e o progresso. A Expansão para o Oeste exemplifica o Destino Manifesto, enquanto super-heróis enfrentam questões modernas como justiça social e proteção dos inocentes. Esse arquétipo é evidente no Universo Marvel, onde heróis como o Homem-Aranha lidam com problemas humanos, vivem em cenários reais como Nova York e interagem de forma natural entre si, refletindo valores contemporâneos.

O Capitão América, que se tornaria um símbolo por excelência do Monomito Americano, nasceu no contexto da Segunda Guerra Mundial. Em 1940, com a ascensão de Hitler e a iminência de um conflito global, os artistas judeus Joe Simon e Jack Kirby, trabalhando para a Timely Comics, idealizaram um herói patriótico que encarnasse os valores de liberdade, justiça e democracia contra o nazismo, como é possível observar no esboço abaixo, enviado por Simon a Martin Goodman, dono e editor da Timely:



Figura 10 SIMON, Joe. Primeiro Esboço do Capitão América. Disponível em: <https://www.cbr.com/captain-america-scale-mail-costume-history/>. Acesso em: 20 out. 2018.

Tanto o personagem quanto a abordagem inicial dada por Simon agradaram tanto a Goodman, que ele decidiu publicar o Capitão América em sua própria revista, sem passar por nenhuma participação-teste em outra publicação consolidada, algo extremamente incomum para a época (Stevens, 2018, p. 35). A revista chegou às bancas em 20 de dezembro de 1940, mas com data de capa de março de 1941 (Gedo, 2019, p. 35), e tornou-se um sucesso imediato no Natal daquele ano, principalmente por trazer em sua capa o Capitão esmurrando Adolf Hitler.

Criado para ser o “Sentinela da Liberdade”, Steve Rogers nasceu no Brooklyn, Nova York, em 4 de julho de 1918, uma data simbolicamente ligada à independência dos Estados Unidos. Criado durante os desafios da Grande Depressão e órfão desde jovem, Rogers precisou aprender a se virar sozinho, refletindo o espírito resiliente do *self-made man*, que também caracteriza a trajetória estadunidense após a crise de 1929.

Profundamente impactado pelas notícias da guerra na Europa, ele tentou diversas vezes se alistar no Exército, mas suas tentativas foram recusadas por conta de sua fragilidade física. Ainda assim, sua determinação chamou a atenção de oficiais e o indicaram para a Operação Renascimento, um projeto experimental voltado à criação de uma tropa de Supersoldados.

Ao participar do programa, Rogers recebeu o Soro do Supersoldado, uma fórmula revolucionária desenvolvida pelo cientista alemão desertor Dr. Erskine (anteriormente chamado Reinstein, um nome que evocava Einstein, na primeira edição publicada dos quadrinhos). O experimento foi um sucesso, transformando Rogers em um símbolo vivo de força e coragem. No entanto, antes que a fórmula pudesse ser reproduzida, Erskine foi assassinado por um espião nazista, tornando Rogers o único de sua estirpe e encerrando abruptamente o sonho de um exército de supersoldados.



Figura 11 SIMON, Joe; KIRBY, Jack. Capa de Captain America Comics #1. 1941. Disponível em: http://marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1. Acesso em: 07 ago. 2017.

O Capitão América, como personagem, exemplifica uma fusão entre o Monomito Clássico e o Monomito Americano. Em sua essência, ele é um herói chamado à aventura por circunstâncias extraordinárias, enfrenta provações quase insuperáveis e retorna transformado, trazendo benefícios à sua comunidade. No entanto, o contexto em que sua história se desenvolve e os valores que ele personifica revelam um equilíbrio único entre os dois tipos de monomito.

Do Monomito Clássico, o Capitão América herda a jornada espiritual e moral do herói. Steve Rogers começa como um jovem fisicamente frágil, mas com um espírito inabalável de coragem e compaixão. Sua transformação em um supersoldado simboliza mais do que força física: é uma metáfora para o triunfo do caráter sobre a adversidade. Assim como Odisseu ou Hércules, ele enfrenta provações que testam não apenas sua força, mas também sua integridade e determinação. Em várias narrativas, como em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), seu sacrifício final (pilotar um avião carregado de armas letais para longe da civilização, resultando em sua aparente morte) ecoa o arquétipo clássico do herói que dá tudo de si pela salvação de outros.

Já no contexto do Monomito Americano, o Capitão América é profundamente enraizado nos ideais de progresso, liberdade e o Destino Manifesto. Ele personifica o Sonho Americano, não como uma busca por riqueza, mas como a luta por justiça e igualdade. Sua jornada, desde as ruas do Brooklyn até os campos de batalha da Segunda Guerra Mundial, reflete o espírito pioneiro dos colonos que desbravaram o Oeste. Em vez de enfrentar monstros mitológicos, ele combate ameaças reais e palpáveis, como o nazismo e organizações como a Hidra, simbolizando a luta da civilização contra o caos e a tirania.

Além disso, o Capitão América reflete uma evolução do Monomito Americano ao incorporar dilemas contemporâneos. Em histórias como *Capitão América: Guerra Civil* (2016), ele é confrontado não por inimigos externos, mas por divisões internas dentro de sua própria comunidade. Esse tipo de conflito, que se aproxima mais da introspecção e da dúvida moral, evoca o Monomito Clássico, onde o herói precisa navegar não apenas o mundo exterior, mas também as complexidades de seu próprio caráter e valores.

O escudo do Capitão América é outro símbolo poderoso que conecta os dois monomitos. Assim como os artefatos míticos dos heróis clássicos (o arco de Hércules ou o escudo de Perseu), ele representa mais do que uma ferramenta de combate: é um emblema de proteção e resistência, lembrando o leitor a todo momento que o herói que o porta ainda é humano, resultando em “um reconhecimento (ou uma projeção) que o leitor realiza diante da personagem” (Eco, 2015, p. 216). Outra análise possível do herói portar um escudo é o

simbolismo de seu papel como defensor da segurança coletiva e da justiça, não carregando nenhuma arma ofensiva em sua roupa. A mensagem é clara: se não há arma ofensiva, ela não ataca, mas defende. E finalmente, sua circularidade remete à natureza cíclica da jornada do herói, presente em ambos os monomitos, enquanto o design com a estrela simboliza os valores centrais da América, implicando que, embora seja verdade que a pessoa vestindo aquele uniforme é importante, o lugar que Steve Rogers representa também é uma parte fundamental da construção do super-herói. Ele é o Capitão América, não de qualquer outro lugar, então tudo o que o herói representa vem de lá (Gedo, 2019).

Por fim, o Capitão América transcende os limites de sua origem histórica. Ele não apenas luta por uma nação ou época específica, mas encarna valores universais que ecoam tanto os temas espirituais e morais do Monomito Clássico quanto os ideais de progresso e autodeterminação do Monomito Americano. Ao fazer isso, ele se torna não apenas um herói americano, mas um arquétipo que fala ao espírito humano em sua busca constante por justiça, propósito e transcendência.

A gênese do Capitão América se configura como uma resposta simbólica ao contexto sociopolítico da Segunda Guerra Mundial, cristalizando-se como o arquétipo do herói idealizado, a personificação dos valores americanos em contraposição ao regime nazista. Sua caracterização inicial o aproxima do homem comum, desprovido de habilidades sobre-humanas intrínsecas, contrastando com figuras como Superman ou Homem de Ferro. Essa “normalidade” intensifica a identificação do público, reforçando a noção de que o heroísmo reside na dedicação, treinamento e valores, não em poderes extraordinários, características que qualquer pessoa pode cultivar.

Contudo, a trajetória do personagem sofre uma ruptura *Avengers #4* (1964) ao ser trazido de volta às páginas depois de passar anos sendo considerado morto no universo ficcional. A trajetória editorial do Capitão América sofreu oscilações significativas desde sua criação na década de 1940.

Durante a Segunda Guerra Mundial, as histórias do Sentinela da Liberdade alcançaram números impressionantes de vendas, chegando à casa do milhão de exemplares, mas esse sucesso não se sustentou no pós-guerra. Com a vitória dos Aliados e o fim do conflito, a popularidade dos super-heróis, de modo geral, diminuiu drasticamente. Ainda em 1945, a revista passou de publicação mensal para bimestral e, em 1949, os intervalos entre edições chegaram a ultrapassar quatro meses. O último número lançado, em outubro de 1950, sequer trouxe o Capitão como protagonista, sinalizando o declínio do outrora principal herói da Timely Comics (Stevens, 2018, p. 58).

Nos anos 1950, já sob o nome Atlas Comics e enfrentando dificuldades financeiras, a editora tentou reviver o personagem em um breve arco de três números, agora posicionado como um combatente anticomunista. A tentativa não obteve o impacto desejado, e a revista foi novamente cancelada, encerrando o que se convencionou chamar de Era de Ouro do Capitão América (Gedo, 2019).

A década seguinte trouxe profundas transformações para os quadrinhos de super-heróis. Enquanto a DC Comics revitalizava ícones como Superman, Batman e Mulher-Maravilha, criando também personagens inspirados em arquétipos míticos, a então renomeada Marvel Comics apostava em conceitos diferentes, mais próximos do imaginário científico e social da época. O sucesso da Liga da Justiça da DC teria motivado Martin Goodman a solicitar a Stan Lee a criação de uma equipe similar (Tucker, 2018, p. 18), o que resultou, em parceria com Jack Kirby, no lançamento do que hoje é conhecido como a pedra angular do Universo Marvel, o *Quarteto Fantástico* [*Fantastic Four*] em 1961, a primeira família de super-heróis: Senhor Fantástico, Mulher Invisível, o Coisa e o Tocha Humana. Todos, realmente, novos personagens, com exceção do Tocha Humana (alter ego de Johnny Storm), que era uma nova versão do personagem homônimo publicado pela então Timely nos 1940 e 1950 (alter ego de Jim Hammond).

Esse movimento abriria espaço para a reintrodução de antigos heróis da Timely. Namor, o Príncipe Submarino, foi o primeiro a retornar, e, pouco tempo depois, Stan Lee e Jack Kirby planejaram a volta do Capitão América, personagem que Lee considerava especial desde seus primeiros trabalhos como roteirista (Howe, 2013, p. 29). A ocasião escolhida para esse retorno foi significativa: poucos meses após o assassinato de John F. Kennedy, em novembro de 1963, o Capitão foi ressuscitado nas páginas de *Avengers* #4, agora como parte da nova superequipe da Marvel (Lee; Kirby, 2015, p. 152-179).

Para justificar a ausência do herói por quase duas décadas, os autores introduziram um dos primeiros grandes *retcons* da história dos quadrinhos. Explicou-se que, nos últimos dias da Segunda Guerra, Steve Rogers e Bucky Barnes tentaram impedir o vilão Barão Zemo de lançar uma aeronave armada com explosivos. Durante a missão, Bucky morreu e Rogers foi lançado às águas geladas do Atlântico, entrando em animação suspensa graças ao Soro do Supersoldado. Os quadrinhos que circularam na década de 1950 não traziam o verdadeiro Capitão América, mas sucessores que assumiram o manto: William Naslund (Espírito de 76), Jeffrey Mace (o Patriota) e William Burnside, cuja versão instável do soro o levou à loucura. Também se destaca a existência de Isaiah Bradley, um soldado afro-americano usado como cobaia em experimentos para replicar a fórmula, cuja história permaneceu oculta, conhecida apenas dentro da

comunidade negra. Décadas depois, Bradley ganharia maior visibilidade nas adaptações do MCU, aparecendo na série *Falcão e o Soldado Invernal* (2021) e no quarto filme da franquia, *Capitão América: Admirável Mundo Novo* (2025).

Apesar dessas tentativas de substituição, a narrativa reafirmou que o título de Capitão América pertencia genuinamente a Steve Rogers, cuja origem foi recontada com pequenas alterações, consolidando seu lugar como o herói símbolo dos ideais estadunidenses (Gedo, 2019).



Figura 12 LEE, Stan; KIRBY, Jack. Capa de *The Avengers* #4. 1964. Disponível em: http://marvel.com/comics/issue/7285/avengers_1963_4. Acesso em: 07 ago. 2017.

O congelamento e posterior ressurgimento do Capitão complexifica sua narrativa, inserindo-o na categoria do “homem fora de seu tempo”, trazendo o personagem para um mundo completamente diferente daquele que conhecia, com valores e costumes que lhe são estranhos. Essa estratégia narrativa promove uma releitura do Monomito, justapondo a jornada heroica clássica com a problemática da modernidade.

O Capitão América pré-congelamento habita um universo maniqueísta, com valores bem definidos e uma clara dicotomia entre bem e mal. O deslocamento temporal o lança em uma realidade complexa e ambígua, marcada pela relativização moral e pela perda de referenciais. Esse conflito existencial intensifica a fisionomia intelectual do personagem, impulsionando uma profunda transformação psicológica. Ele se depara com dilemas e situações complexas, que o obrigam a questionar suas antigas convicções. Essa experiência o transforma em um personagem mais profundo e interessante, que precisa se adaptar a uma nova época e aos seus desafios.

A reconfiguração do Capitão América como um herói “fora de seu tempo” o aproxima da “tipicidade” lukácsiana, na medida que seus dilemas internos refletem as contradições e incertezas da sociedade contemporânea. A trajetória do personagem transcende a mera reprodução de arquétipos heroicos, explorando as complexidades da condição humana em um mundo em constante transformação.

Ao se tornar esse herói dual, o Capitão América passa a representar tanto o herói clássico do Monomito de Campbell, com seus valores e ideais, quanto o herói moderno, do Monomito Americano, que precisa lidar com a complexidade e as incertezas do mundo contemporâneo. Essa dualidade o torna um personagem adaptável aos moldes que se apresentam a cada geração ou mudança sociocultural significativa, e, portanto, cativante e capaz de gerar identificação com leitores de diferentes épocas e contextos.

3. CORPOS EM DISPUTA: MASCULINIDADE, VIOLÊNCIA E O ARQUÉTIPO DO (SUPER)HERÓI

3.1 MASCULINIDADE E VIOLÊNCIA: ENTRE A CONSTRUÇÃO SOCIAL E A LEGITIMAÇÃO SIMBÓLICA

A masculinidade e a violência têm estado profundamente entrelaçadas nas narrativas culturais, moldando expectativas sociais e influenciando identidades individuais. Desde os antigos arquétipos de guerreiros até as representações modernas de super-heróis, a conexão entre masculinidade e violência reflete a compreensão em evolução da humanidade sobre gênero, poder e moralidade. Enquanto concepções iniciais enquadravam a masculinidade em termos de dominância e destreza física, interpretações contemporâneas ampliaram-se para incluir profundidade emocional, contenção ética e dinâmicas relacionais.

A masculinidade é um conceito socialmente construído que abrange os traços, comportamentos e papéis tradicionalmente associados aos homens. Embora o sexo biológico influencie as expectativas sociais de masculinidade, as normas culturais desempenham um papel mais significativo na definição de suas características.

Historicamente, a masculinidade foi associada a qualidades como força, coragem, estoicismo e liderança. Esse entendimento era predominante em diversas culturas, sendo reforçado por narrativas mitológicas e literárias que apresentavam os homens como líderes e guerreiros. No entanto, autores contemporâneos como R. W. Connell, em seu trabalho *Masculinities* (2005), introduziram a ideia de masculinidades hegemônicas: a masculinidade dominante em uma cultura específica, que não é apenas um conjunto de características, mas um processo contínuo de afirmação de poder e controle. Connell também destaca que a masculinidade hegemônica é instável e precisa constantemente ser reafirmada, e que as formas alternativas de masculinidade, como as masculinidades coniventes, subordinadas ou marginalizadas, coexistem com esse ideal dominante.

Além disso, pesquisadores como Michael Kimmel, em *Guyland* (2008), sugerem que a masculinidade contemporânea é definida não apenas pela aderência a normas tradicionais, mas também pela adaptação de comportamentos em resposta às pressões sociais. As novas normas de masculinidade, mais influenciadas pela diversidade cultural e pela conscientização sobre igualdade de gênero, têm desafiado noções de homogeneidade e rigidez, promovendo a inclusão de aspectos como vulnerabilidade emocional, expressões de carinho e uma maior abertura para a reflexão sobre questões de saúde mental.

Já a violência, definida como o uso intencional de força física ou poder para prejudicar outros, é um tema recorrente na história e na cultura humanas. Esse fenômeno serve tanto como meio literal quanto simbólico de afirmar controle, resolver conflitos e alcançar objetivos. Nas narrativas culturais, frequentemente aparece como um teste de caráter, um instrumento de justiça ou uma ferramenta de opressão.

Trata-se de uma ação complexa, que pode ter dimensões físicas e psicológicas. De acordo com Michael Mann, em *The Sources of Social Power* (2012), a coerção também está relacionada ao controle e ao domínio. Mann argumenta que, enquanto a agressão direta busca subjugar o corpo do outro, formas simbólicas de opressão e discriminação moldam a psique social, permitindo que as estruturas de poder se perpetuem de maneira invisível. A percepção desse tipo de prática varia conforme o contexto social e histórico. Em algumas sociedades, é celebrada como um marcador de heroísmo ou força, especialmente quando empregada contra ameaças percebidas, enquanto em outras é condenada como uma falha de diplomacia ou moralidade.

A força, como instrumento de imposição de poder, atravessa a história tanto como ferramenta de dominação quanto como pilar recorrente das narrativas culturais. Angela Davis, em *Women, Race, & Class* (1981), aponta que, dentro das relações de poder, esse uso da força se imbrica às estruturas de gênero e classe, operando como mecanismo de sustentação da subordinação de grupos marginalizados. Sua legitimação ou reprovação depende do enquadramento moral, se vista como justificada ou gratuita, e exerce forte influência na associação com a masculinidade e o poder.

Essa dualidade tem implicações diretas na construção da identidade masculina, pois, em muitas culturas, a força física e a intimidação aparecem como meios de afirmação e, ao mesmo tempo, de teste e reforço da posição social dos homens.

3.1.2 A masculinidade em armas: o herói violento e a formação de uma mitologia moderna

Em sociedades antigas, a masculinidade era frequentemente definida pela habilidade do homem de proteger e prover. Força física e habilidades de combate eram traços essenciais para a sobrevivência em ambientes marcados por guerras frequentes e competição por recursos. Heróis como Aquiles, Gilgamesh e Hércules personificavam esses ideais, utilizando a violência como meio de superar obstáculos e afirmar dominância. O arquétipo do guerreiro era central nessas narrativas, como exemplificado na mitologia grega e nórdica, onde heróis eram celebrados por sua destreza marcial e capacidade para a violência. Contudo, essas histórias também reconheciam os custos da violência, frequentemente retratando heróis como figuras trágicas, sobrecarregadas por suas ações. A ira de Aquiles em *A Ilíada* (2005), por exemplo, é tanto sua maior força quanto sua ruína final. Nesse contexto, é fundamental destacar que a “areté” de Aquiles (muitas vezes traduzida de forma simplificada como “virtude”) refere-se, na verdade, à excelência guerreira, um ideal de realização plena no campo de batalha, difícil de ser plenamente assimilado por sensibilidades modernas menos inclinadas a glorificar a violência (Miller, 2012).

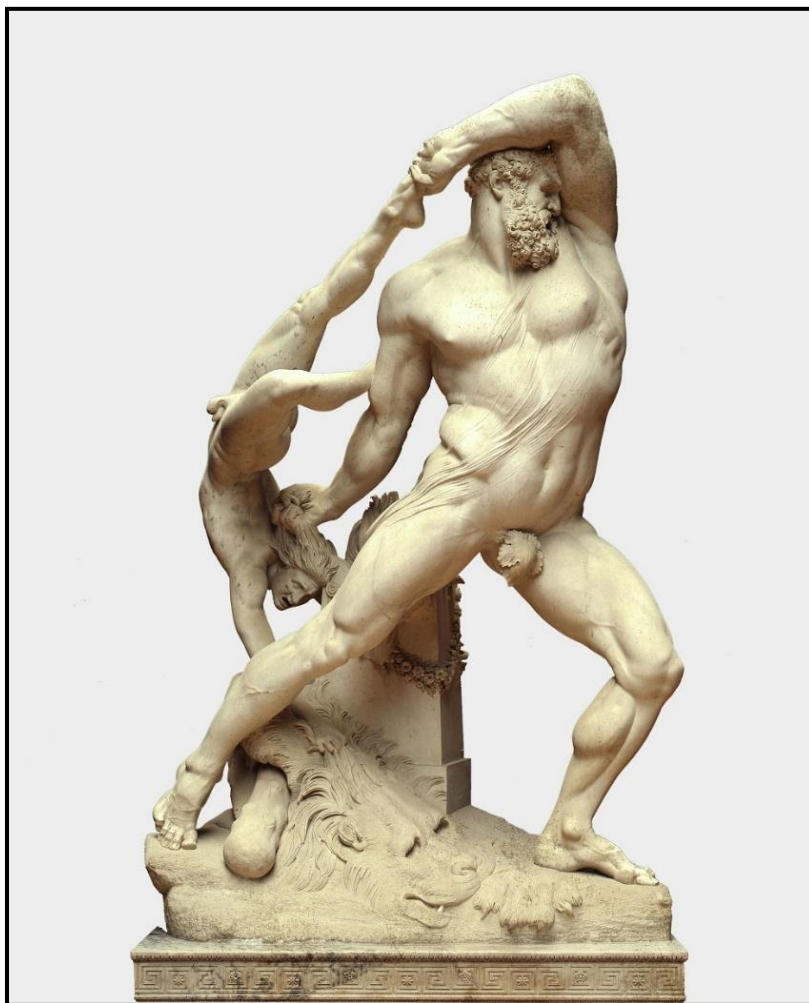


Figura 13 Hércules, sinônimo de força e masculinidade na Antiguidade, arremessando Licha. Fonte: CANOVA, Antonio. *Ercole e Lica*. 1815. Acervo La Galleria Nazionale. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/hercules-and-lichas-by-antonio-canova-la-galleria-nazionale/SQUhXTx31PC2cQ?hl=en>. Acesso em: 23 abr. 2025.

Na Idade Média, a construção da masculinidade continuou profundamente ligada à violência, especialmente nas esferas militares e sociais. Ruth Karras, em sua obra *From boys to men: formations of masculinity in late medieval Europe* (2003), explora como as formas de masculinidade eram formadas e as expectativas sociais que surgiam em torno dos homens da época. A autora argumenta que, na sociedade medieval, a masculinidade era frequentemente definida pela demonstração de força física, coragem e habilidade em combate. A violência, nesse contexto, era vista não apenas como uma prática comum, mas também como uma maneira essencial de afirmar a masculinidade e o poder. Jovens eram socializados para valorizar essas características, aprendendo que a violência era uma ferramenta legítima para alcançar respeito, reconhecimento e reafirmar seu papel na sociedade.

O conceito de honra era fundamental nesse período e estava intimamente ligado à violência. Homens de status, em especial nobres e cavaleiros, participavam de duelos e guerras como forma de proteger sua reputação e posição social. Karras observa que esses confrontos funcionavam como meios de demonstrar domínio, tanto no campo de batalha quanto nas disputas por hierarquia social. Assim, a violência não se limitava ao campo de batalha, mas também permeava as relações cotidianas, refletindo uma estrutura de poder e controle que sustentava a identidade masculina medieval.

Com o advento do Iluminismo nos séculos XVII e XVIII, a compreensão da masculinidade começou a se transformar, passando a ser ligada a ideias de racionalidade, autonomia e poder individual. Essa época trouxe uma ênfase crescente no controle, tanto sobre a natureza quanto sobre os outros, moldando o ideal do “homem moderno”. O Iluminismo influenciou profundamente a masculinidade através das obras de filósofos que promoviam a supremacia da razão e a autodeterminação individual. Rita Felski (2018) argumenta que essa masculinidade era caracterizada pela autoridade e pelo distanciamento de sensibilidade emocionais, com frequência associadas ao feminino.

Paralelamente, a Revolução Industrial consolidou um modelo de masculinidade voltado para o trabalho, a força física e a produção. O crescimento das indústrias e a urbanização reforçaram papéis de gênero mais rígidos, com os homens assumindo a liderança na esfera pública e o papel de provedores no âmbito doméstico. O trabalho nas fábricas simbolizava essa masculinidade ideal, enquanto a estrutura hierárquica da sociedade industrial refletia as noções de controle e resistência. R. W. Connell (2005) observa que a masculinidade dessa época estava intimamente ligada ao poder sobre recursos e vidas, reforçando uma visão disciplinada e resiliente do homem trabalhador.

Embora os avanços técnicos e científicos do Iluminismo e da Revolução Industrial tenham contribuído para a emancipação do pensamento, também exacerbaram tensões sobre o papel das mulheres na sociedade. Essa dualidade entre a masculinidade associada ao controle e as expectativas do novo capitalismo resultou em novas formas de violência simbólica e social. Kimmel (2016) destaca como as normas masculinas se tornaram mais rígidas, exigindo que os homens fossem não apenas provedores, mas também líderes da transformação social e econômica. Essas transformações marcaram um período em que masculinidade e poder estavam profundamente entrelaçados, moldando relações de gênero e perpetuando dinâmicas de dominação que teriam impactos duradouros.

3.1.3 O declínio do herói invulnerável: masculinidades em crise nos tempos modernos

Nos séculos XX e XXI, o conceito de masculinidade passou por transformações profundas, impulsionadas por mudanças sociais, econômicas e culturais. Ideais tradicionais que valorizavam força física, estoicismo e dominância continuaram presentes, mas foram confrontados por novos paradigmas que refletiam valores emergentes e as complexidades da vida moderna. Essas mudanças foram especialmente visíveis em contextos de guerra, na transição para economias industriais e digitais, e nas representações culturais promovidas por meios de comunicação como cinema e literatura.

A guerra, historicamente, desempenhou um papel central na construção e no reforço de ideais de masculinidade. A valorização da violência, da força e da coragem criou uma masculinidade militarizada, pressionando os homens a adotar comportamentos agressivos e a reprimir emoções consideradas vulneráveis. Connell (2005) e Kimmel (2006) exploram como esses padrões de masculinidade, sustentados por narrativas de heroísmo e poder físico, perpetuam hierarquias de gênero, marginalizando mulheres e homens que não se enquadram nesses modelos. Além disso, Cynthia Enloe (1993) ressalta que a militarização transforma tanto as relações de gênero quanto a própria concepção de masculinidade, enquanto Joshua Goldstein (2003) discute como esses ideais fortalecem regimes autoritários e excluem mulheres das esferas de poder.

Os grandes conflitos do século XX, como as Guerras Mundiais, reforçaram esses modelos. A propaganda de guerra celebrava os soldados como heróis estoicos e protetores da liberdade. No entanto, o pós-guerra revelou os custos psicológicos da violência, evidenciados pela neurose de guerra, hoje conhecida como transtorno de estresse pós-traumático (TEPT). Obras literárias e artísticas, como *Nada de novo no front* (1928), de Erich Maria Remarque, e os poemas de Wilfred Owen (2017) expuseram a fragilidade humana por trás da masculinidade guerreira. A Guerra do Vietnã, por sua vez, trouxe narrativas mais complexas e ambíguas, destacadas em filmes como *Apocalypse Now* (1979) e *Platoon* (1986), que exploraram os dilemas morais e os colapsos psicológicos dos soldados.

Com a transição para economias industriais e pós-industriais, a masculinidade enfrentou novos desafios. Durante os séculos XIX e início do XX, ser homem significava exercer trabalho físico árduo, provendo para a família e contribuindo diretamente para a economia. No entanto, o avanço tecnológico e o declínio das indústrias tradicionais redefiniram esses ideais. Competências emocionais e intelectuais começaram a ganhar destaque, enquanto o modelo

tradicional de masculinidade enfrentava tensões crescentes, especialmente com o avanço do feminismo e da igualdade de gênero. Essa "crise da masculinidade", discutida por Judith Butler (2004) e Kimmel (2006), evidenciou a necessidade de reavaliar normas que sustentam as concepções de gênero no mundo contemporâneo.

Paralelamente, a mídia desempenhou um papel crucial na construção e reconstrução desses ideais. No pós-Segunda Guerra Mundial, figuras como John Wayne e James Bond simbolizavam o modelo tradicional de masculinidade, caracterizado por domínio físico e estoicismo emocional. Décadas depois, anti-heróis como Travis Bickle, de *Taxi Driver* (1976), e Michael Corleone, de *O Poderoso Chefão* (1972), trouxeram complexidade e ambiguidade às narrativas masculinas, refletindo pressões psicológicas e contradições dos papéis tradicionais. Por fim, personagens como Atticus Finch, de *O Sol É Para Todos* (1962), e John Keating, de *Sociedade dos Poetas Mortos* (1989), ofereceram visões mais empáticas e inclusivas, desafiando normas de gênero rígidas e promovendo um ideal mais pluralista de masculinidade.



Figura 14 Al Pacino como Michael Corleone: modelo de masculinidade no pós-Segunda Guerra. Fonte: THOMSON, David. *Michael Corleone, Role Model*. 2021. Disponível em: <https://www.esquire.com/entertainment/movies/a38121732/michael-corleone-the-godfather-legacy/>. Acesso em: 23 abr. 2025.

O século XXI, marcado pela era digital, intensificou as transformações na masculinidade. Conceitos como “masculinidade tóxica” ganharam destaque, descrevendo comportamentos prejudiciais associados aos ideais tradicionais. Movimentos como o #MeToo e o foco crescente na saúde mental incentivaram homens a repensar relações com poder, violência e emoções. Ao mesmo tempo, a cultura digital possibilitou novas formas de masculinidade, que integram força e vulnerabilidade. Celebidades como Dwayne Johnson e Harry Styles têm promovido exemplos que desafiam antigos paradigmas. Contudo, a era digital também trouxe desafios, com comunidades online, como a “manosfera,” perpetuando narrativas hiper-masculinas e resistindo a ideais progressistas, conforme analisado por Debbie Ging em *Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere*. (2019).

Essas dinâmicas refletem tensões contínuas entre masculinidades tradicionais e emergentes, destacando os desafios e as oportunidades de reformular os papéis de gênero em um mundo em constante transformação.

3.1.4 Entre o mito e o músculo: a performance do (super)herói como reforço da virilidade

O conceito de Monomito, ou Jornada do Herói, introduzido por Joseph Campbell (1989), oferece um arcabouço interpretativo essencial para compreender a interação entre masculinidade e violência tanto em narrativas mitológicas quanto contemporâneas. Nos mitos clássicos, a jornada do herói geralmente envolve provações violentas que testam sua força, coragem e caráter. Esse uso da violência não é apenas funcional, mas ritualístico: ela simboliza um rito de passagem necessário para que o herói demonstre valor, alcance sua transformação pessoal e restaure a ordem em um mundo frequentemente retratado como caótico ou ameaçado.

Campbell argumenta que o herói é uma personificação das expectativas culturais de masculinidade, assumindo os papéis de protetor e provedor. Ele enfrenta desafios extremos, mas não por mera glória pessoal; suas ações refletem um esforço coletivo para alcançar um bem maior. Embora o Monomito tenha raízes em narrativas antigas, sua influência permanece evidente, especialmente em culturas modernas que continuam a valorizar atributos como força física, liderança assertiva e a disposição de sacrificar-se pelo grupo.

Nos Estados Unidos, o Monomito foi adaptado para refletir ideais culturais específicos, incluindo individualismo, clareza moral e autossacrifício. Robert Jewett e John Shelton Lawrence, em *The Myth of the American Superhero* (2002), exploram como essa reinterpretação enfatiza heróis que protegem a sociedade contra a corrupção e o caos.

Diferentemente dos heróis clássicos, muitas vezes movidos por glória ou destino, os heróis americanos são apresentados como figuras altruístas, dispostas a sacrificar seus interesses pessoais em prol do bem coletivo. Embora a violência continue central em suas narrativas, ela é retratada como uma última instância, uma resposta necessária e moralmente justificada contra forças que ameaçam a ordem. O Capitão América exemplifica perfeitamente esse arquétipo. Seu escudo, um símbolo defensivo por excelência, representa sua dedicação à proteção, em vez de dominação. Conflitos icônicos, como sua batalha contra a HIDRA, ilustram o ideal do herói americano: uma força moral irrepreensível, essencial para a preservação de valores democráticos e da liberdade.

O surgimento dos quadrinhos no século XX apresentou ao público um novo tipo de herói: o super-herói. Personagens como Superman, Batman e Capitão América não apenas encarnaram atributos tradicionais de masculinidade (força, coragem e senso de dever), mas também refletiram valores emergentes, como justiça, igualdade e autossacrifício. Esses heróis extraordinários frequentemente utilizavam a violência como um meio para proteger os inocentes e restaurar a ordem moral, alinhando-se tanto às expectativas culturais da época quanto às complexidades da masculinidade em evolução (Reynolds, 1994).

O Capitão América, por exemplo, foi criado durante a Segunda Guerra Mundial como um símbolo de resistência ao nazismo. Sua representação como um soldado virtuoso e destemido consolidou-o como o ideal masculino americano: comprometido, inabalável e altruísta. No entanto, ao longo do tempo, as narrativas dos super-heróis começaram a explorar camadas mais profundas da masculinidade. Personagens como Homem-Aranha e os X-Men introduziram dilemas éticos e vulnerabilidades emocionais, questionando a glorificação unilateral da força física e do heroísmo tradicional.

No caso do Homem-Aranha, essa transformação se deu principalmente pela identificação com o público. Peter Parker não era um milionário, um alienígena ou um supersoldado; era um adolescente comum, com preocupações escolares, dificuldades financeiras e responsabilidades familiares. A célebre máxima “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades” (Lee; Ditko, 1962) sintetiza uma masculinidade que não se afirma pelo domínio físico, mas pela consciência do dever e pela capacidade de enfrentar dilemas éticos cotidianos.

Já os X-Men ampliaram ainda mais essa ruptura ao colocar o preconceito e a marginalização no centro da narrativa. Inspirando-se nos debates do movimento dos direitos civis dos anos 1960, a relação entre Magneto e Charles Xavier ecoa as estratégias opostas de Malcolm X (em sua fase mais combativa) e Martin Luther King Jr., respectivamente. Assim, os mutantes simbolizam minorias perseguidas, oferecendo uma metáfora poderosa para

diferentes formas de discriminação. Esse deslocamento narrativo não apenas desafiou a masculinidade invulnerável e unilateral dos primeiros super-heróis, mas também introduziu uma dimensão política que tornaria o gênero mais diverso, reflexivo e próximo das lutas sociais contemporâneas.

Tony Stark, o Homem de Ferro, exemplifica essa evolução. Inicialmente, ele representa a masculinidade hipermasculina, marcada por sua riqueza, genialidade e autossuficiência. Contudo, ao longo de sua jornada, especialmente no Universo Cinematográfico da Marvel, Stark enfrenta suas falhas e abraça sua vulnerabilidade, culminando em um sacrifício pelo bem maior. Steve Rogers, por outro lado, encarna uma masculinidade tradicional e quase nostálgica, mas sua compaixão e disposição para desafiar a autoridade refletem valores mais contemporâneos e inclusivos. Como destacado por Ndalianis (2009), essas mudanças representam uma reconfiguração do gênero dos super-heróis, que agora mescla traços clássicos e modernos para atender às expectativas de públicos mais diversificados. Ao mesmo tempo, esses heróis demonstram que a masculinidade é uma construção dinâmica, moldada pelas demandas culturais e sociais de cada era. Ao incorporar elementos de vulnerabilidade e humanidade, os super-heróis oferecem um modelo de masculinidade aspiracional que equilibra força e empatia (Reynolds, 1994).

A interação entre masculinidade e violência moldou narrativas culturais por milênios, refletindo valores e ansiedades sociais. Dos reis guerreiros da antiguidade aos super-heróis do cinema moderno, esses temas evoluíram em resposta a normas e expectativas em constante mudança. Enquanto narrativas antigas celebravam a violência como um marcador da força masculina, histórias contemporâneas enfatizam a contenção ética, a profundidade emocional e as complexidades do poder.

O arquétipo do (super)herói ilustra essa evolução, oferecendo uma lente através da qual explorar os ideais em transformação da masculinidade e os dilemas morais da violência. Personagens como o Capitão América fazem a ponte entre a tradição e o progresso, encarnando tanto as virtudes atemporais do heroísmo quanto os valores em evolução de um mundo moderno.

3.1.5 O corpo do herói: masculinidade, performance e a representação de Steve Rogers

As representações de gênero no MCU, especialmente no que diz respeito à figura do Capitão América, não são meros reflexos de estereótipos culturais, são construções

cuidadosamente modeladas para operar em sintonia com a estética da inocência que a Disney mantém como marca. Steve Rogers, em particular, é o exemplo mais sofisticado dessa estratégia: seu corpo, sua voz, seus gestos e sua forma de amar são apresentados como expressão de uma masculinidade virtuosa, controlada, emocionalmente disponível, mas jamais vulnerável a ponto de desestabilizar o ideal heroico.

Segundo Kellner (2001), as representações midiáticas da masculinidade refletem processos de negociação entre hegemonia e resistência. A cultura da mídia, ao mesmo tempo em que reproduz os valores dominantes, também oferece modelos idealizados de força, coragem e moralidade que funcionam como dispositivos de identificação. Essa lógica é visível nas adaptações da Disney, nas quais a violência e o heroísmo são reformulados para atender a expectativas de consumo e de sensibilidade moral. Assim, o corpo do herói, no caso de Steve Rogers, torna-se um espaço de controle e mediação simbólica: ele encarna uma virilidade disciplinada, emocionalmente contida e politicamente aceitável, em consonância com o padrão de masculinidade promovido pela indústria cultural.

Se o título de Capitão América confere a Steve Rogers um estatuto simbólico de liderança e virtude, é por meio de seu corpo físico que essa autoridade se materializa. Desde sua transformação no laboratório do Dr. Erskine, o corpo de Steve é moldado como um ideal hipermasculinizado: musculoso, ágil, resistente e esteticamente alinhado a um padrão eurocêntrico de beleza. A construção visual do personagem, tanto nos quadrinhos quanto nas adaptações cinematográficas, enfatiza a musculatura definida, a postura ereta e o semblante austero, elementos que o colocam como um arquétipo do “herói clássico” ocidental. Essa fisicalidade não é neutra: como aponta Susan Bordo (1999), o corpo masculino nas mídias contemporâneas é cada vez mais exibido como espetáculo, projetando ideais de controle, força e perfeição que servem à manutenção de uma masculinidade hegemônica.

No universo do MCU, o corpo de Steve é frequentemente filmado como espetáculo, ora glorificado, ora problematizado. Em *Captain America: The First Avenger*, a primeira aparição de Steve Rogers após sua transformação é propositalmente sexualizada: a câmera desliza lentamente sobre seu torso nu em um enquadramento que remete à lógica do *male gaze*, ou “olhar masculino”, conceito formulado por Laura Mulvey (1975) para descrever a forma como o cinema tradicional enquadra personagens femininas sob uma ótica visual masculina e desejante. Aqui, esse olhar é invertido e ressignificado, como observa Yvonne Tasker (2012), para construir um herói que é tanto sujeito quanto objeto de desejo. A própria personagem Peggy Carter, ao tocá-lo de maneira espontânea e envergonhada, reconhece a centralidade daquele corpo como objeto de contemplação.

Essa estética de exposição corporal é reforçada pela escolha de Chris Evans para o papel. Já conhecido por interpretar Johnny Storm, o Tocha Humana, nos filmes *Fantastic Four* (20th Century Fox, 2005 e 2007), Evans havia sido previamente associado a uma performance narcisista e cômica da masculinidade. Sua transição para o papel do Capitão América implicou uma reformulação dessa fisicalidade: de símbolo juvenil exibicionista para corpo disciplinado, contido e patriótico. Essa mudança está alinhada ao que Richard Dyer (1993, p. 163) chama de “códigos de respeitabilidade”, nos quais atributos físicos como força, beleza e postura são ressignificados à luz de uma ética normativa. Lisa Purse (2011), por sua vez, observa que o corpo do ator funciona como palimpsesto: um espaço sobre o qual performances anteriores são reinscritas. No caso de Evans, sua musculatura cuidadosamente construída torna-se não apenas sinal de força, mas também de confiabilidade moral e emocional, um corpo que comunica tanto a potência física quanto a nobreza de caráter.

No entanto, a problematização do corpo do herói não surge apenas no cinema. Nos quadrinhos, mesmo sem a sexualização explícita presente nas câmeras do MCU, o corpo de Steve sempre ocupou um papel central na sua representação como ideal. Em *Captain America* #350, de fevereiro de 1989, escrita por Mark Gruenwald e ilustrada por Kieron Dwyer, esse papel atinge seu ápice simbólico quando o vilão Arnim Zola clona o corpo de Steve Rogers e transfere a consciência do Caveira Vermelha para essa nova forma física. A escolha não recai apenas sobre os poderes do Capitão, mas sobre seu corpo enquanto representação de uma beleza normativa: atlético, jovem, de traços arianos.

Essa operação narrativa revela um paradoxo central à construção do Capitão América: seu corpo representa precisamente o ideal estético promovido pelo regime nazista, contra o qual ele é criado para lutar. Steve Rogers, com seus traços caucasianos, olhos claros, cabelos loiros e corpo atlético, materializa a visão de superioridade racial ariana propagada por Adolf Hitler e sua máquina ideológica. No entanto, é esse mesmo corpo, esse ideal ariano, que os Aliados instrumentalizam como símbolo da resistência democrática.

O ponto alto dessa inversão ocorre quando o Caveira Vermelha, já habitando o clone do corpo de Steve, recusa sua tradicional máscara para exibir o “rosto perfeito” do herói americano. O vilão nazista se apropria do corpo que representa, visualmente, o sonho racial de Hitler, mas é obrigado a habitá-lo sob a identidade de seu maior inimigo. Essa inversão narrativa é particularmente reveladora: não é apenas o símbolo do nazismo que se vê forçado a operar sob as formas da democracia, mas também o corpo idealizado do projeto ariano que se volta contra seus próprios fundamentos.

O corpo de Steve Rogers se transforma, assim, em uma arma semiótica: uma superfície ideológica moldada para confrontar o ideal original que lhe deu forma. Mesmo desprovido de consciência, o corpo do herói permanece politicamente mobilizado, ao mesmo tempo emblema de liberdade e reflexo inquietante daquilo que combate.

O Capitão América encarna, assim, uma inversão simbólica: uma releitura do conceito de *übermensch* formulado por Friedrich Nietzsche (1883): o “além-do-homem”, aquele que transcende as normas morais herdadas e cria seus próprios valores a partir de uma força interior radical. Em sua filosofia, Nietzsche não propõe um ser superior no sentido biológico ou racial, mas sim um sujeito que rompe com a moralidade passiva e se torna criador de sentido. No entanto, essa figura foi distorcida por discursos totalitários do século XX, como o nazismo, que transformaram o *übermensch* em símbolo de supremacia racial.

Nesse contexto, o Capitão funciona como uma reinvenção ética dessa ideia: não um homem que impõe sua vontade aos outros, mas um herói que representa a superação do egoísmo em nome de princípios coletivos. Ressignificado sob os valores do humanismo liberal, ele personifica a elevação moral do sujeito: alguém que age com justiça, empatia, coragem e autocontrole, mesmo quando isso o coloca em oposição à autoridade estabelecida. Trata-se, portanto, de um *übermensch* não dominador, mas protetor; não arrogante, mas ético; um ícone que transforma a força em responsabilidade e a liberdade em compromisso. Como observa Paul Gilroy (2000), os discursos sobre raça e corpo são constantemente apropriados, reciclados e redistribuídos por projetos ideológicos distintos, o que permite que o mesmo corpo possa ser lido, em contextos diferentes, como ameaça ou promessa, supremacia ou liberdade.

Ao longo de sua trajetória, o corpo do Capitão América permanece nesse limiar: exaltado como expressão máxima da masculinidade e da integridade moral, mas constantemente cruzado por tensões históricas, políticas e raciais. Seu corpo não é apenas objeto de desejo ou fetiche nacionalista; ele é um campo de disputa simbólica: um corpo que carrega, simultaneamente, a promessa da liberdade e o espectro da supremacia. É essa ambiguidade que torna sua imagem tão poderosa e tão perigosa: o corpo perfeito, quando mobilizado ideologicamente, pode ser tanto escudo quanto arma.

Como propõe Michel Foucault (2014), o corpo é um lugar de inscrição do poder, um artefato moldado por tecnologias disciplinares que o organizam, o tornam legível e funcional dentro de regimes normativos. Steve Rogers é, nesse sentido, o produto exemplar de uma intervenção biopolítica: seu corpo é transformado por um experimento científico estatal e, a partir daí, passa a encarnar um ideal disciplinado de conduta, virtude e autoridade. A própria concepção do “soro do super soldado” opera como uma metáfora do projeto de construção do

cidadão ideal (forte, obediente, eficiente e ético), alinhando biologia, política e moral em um único corpo performático.

Judith Butler (2011) vai além ao sugerir que o corpo não apenas sofre imposições externas, mas também é constituído por performances reiteradas de normas sociais. No caso do Capitão América, essas performances são visuais, físicas e simbólicas: sua postura, seu uniforme, seu modo de se expressar e de agir reiteram continuamente uma imagem de masculinidade virtuosa e protetora. O corpo de Steve não “contém” o herói: ele é o herói. A separação entre sujeito e símbolo se dissolve, fazendo com que qualquer alteração em sua forma (seja física, seja estética) implique uma perturbação no próprio sistema de valores que ele representa.



Figura 15 Steve Rogers se dá conta, pela primeira vez, das mudanças físicas em seu corpo após a injeção do Soro do Supersoldado, em Capitão América: o Primeiro Vingador (2011). Fonte: COOPER, Edward. Everything We Know About Chris Evans' Training for Captain America and The Avengers. 2021. Disponível em: <https://www.menshealth.com/uk/fitness/a35290686/chris-evans-captain-america-workout-training-avengers/>. Acesso em: 03 ago. 2025

Nesse contexto, o escudo do Capitão América funciona como extensão dessa corporalidade ideológica.

Se, como discutido anteriormente, o escudo do Capitão América pode ser lido como símbolo defensivo por excelência, representando valores democráticos e altruístas, sua evolução ao longo da narrativa, tanto nos quadrinhos quanto no MCU, revela camadas mais complexas. O escudo, longe de ser um artefato neutro, carrega inscrições ideológicas que variam conforme o momento histórico, o posicionamento ético do herói e as necessidades do discurso político da obra.

Embora seja frequentemente lido como um símbolo de defesa e proteção, o escudo também opera como arma, especialmente quando retorna à sua forma triangular, remanescente do escudo dos cavaleiros medievais, símbolo de cruzadas e guerras “santas”. A primeira aparição do Capitão América nos quadrinhos, em *Captain America Comics #1*, 1941, mostra um Steve com um escudo triangular, cuja forma remete tanto à proteção quanto à ofensiva, evocando um cavaleiro nacionalista em cruzada contra o mal. Essa forma desaparece nas edições seguintes, substituída por um escudo circular, visualmente mais neutro e esteticamente mais moderno, mas igualmente carregado de significado.

O círculo, como forma geométrica, remete à continuidade, à perfeição e à defesa absoluta: sem arestas, sem início nem fim, como se a proteção oferecida por Steve fosse plena e infinita. Além disso, o escudo circular carrega conotações mais civilizatórias do que bélicas, aproximando a figura do Capitão de um “guardião” pacificador, mais do que de um combatente cruzado. Como observa Donis Dondis (1997), formas circulares tendem a evocar estabilidade, harmonia e passividade, em oposição a formas angulosas, como o triângulo, que sugerem conflito, agressividade e dinamismo. George Lakoff e Mark Johnson (1980) reforçam essa leitura ao mostrar como estruturas conceituais associam o círculo à ideia de completude, proteção e contenção, enquanto formas pontiagudas remetem ao avanço, ao ataque e à penetração. Essa transição iconográfica marca, portanto, um deslocamento importante na forma como o herói é percebido: de um símbolo de agressão nacionalista para um emblema de estabilidade e ordem. O escudo circular se torna, assim, o selo da legitimação estatal, o equivalente heroico de uma insígnia oficial.

A escolha entre os escudos não é meramente estética, mas profundamente simbólica: o escudo triangular, com suas linhas agressivas, sugere prontidão para o combate e evoca uma ética guerreira baseada na honra e na ação direta; já o escudo circular sugere proteção passiva, defesa do status quo, e está mais próximo de uma retórica diplomática do que bélica. Como aponta Roland Barthes (2001), os signos visuais carregam mitologias sociais: o objeto, nesse caso, é o mito materializado da função do herói. Quando Steve porta o escudo redondo, ele é o agente do Estado; quando retorna ao triangular, ele se aproxima de um guerreiro dissidente, guiado por valores pessoais e não mais institucionais.

No MCU, essa mudança de escudos acompanha os deslocamentos ideológicos do próprio personagem. Durante o arco de *Civil War* (2016), Steve renuncia ao escudo circular ao se recusar a obedecer às ordens do governo, abandonando simbolicamente sua função como “braço do Estado”. Quando ele o recupera, ou recebe outra versão, como o escudo wakandano em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), é em um contexto em que sua luta já não representa os

interesses de uma nação, mas sim de uma causa moral universal. O objeto volta a ser uma ferramenta de ação direta, mais próxima da rebelião do que da diplomacia.

Esse jogo entre corpo e objeto, entre forma e função, é central na construção do Capitão América como um herói ideologicamente instável. O escudo, como extensão do corpo, revela não apenas sua disposição física, mas também sua posição ética no conflito narrativo. Ele se torna uma prótese simbólica que atualiza, a cada versão, os valores que Steve está disposto a defender ou a combater. Nesse sentido, o corpo e o escudo são faces complementares de uma mesma inscrição ideológica: ambos são moldados, usados, descartados e reinterpretados conforme a lógica do poder e masculinidade vigente que os manipula.

Essa masculinidade representa, como define R. W. Connell (2005), um modelo de hegemonia de gênero que se atualiza constantemente para parecer natural e desejável. O homem ideal não é apenas forte: ele é calmo, racional, ético, disciplinado. No caso do MCU, Steve Rogers encarna uma masculinidade purificada da agressividade gratuita, canalizada sempre para o bem maior, protegida contra qualquer traço de desequilíbrio ou ambiguidade. Sua força e sensibilidade são legitimadas por sua moral e contenção.

Essa contenção também pode ser compreendida a partir do que Umberto Eco (2015) define como o “mito do super-homem”. Segundo o autor, o herói dos quadrinhos é uma figura que combina o ideal mítico de virtude com a estrutura narrativa da serialização industrial. Cada episódio deve restaurar a ordem e reafirmar os mesmos valores morais, o que impede o desenvolvimento do personagem e o mantém preso a um ciclo de conflito e resolução. A violência, nesse contexto, torna-se ritualizada: um mecanismo de retorno ao equilíbrio que reafirma a estabilidade ideológica do sistema que a produz. O super-herói moderno, portanto, atua menos como agente de transformação e mais como guardião simbólico da permanência. Essa lógica se ajusta ao Capitão América, cuja trajetória no MCU reitera continuamente a pureza moral e a contenção física como pilares do heroísmo legítimo.

Essa construção é ainda mais visível quando contrastada com o tipo de masculinidade predominante na Era de Ouro dos quadrinhos. Como observa J. Richard Stevens (2015, p, 61), o Capitão América nos anos 1940 e 1950 era uma figura muito mais agressiva, confrontadora, nacionalista e visualmente violenta. Ele carregava armas, atacava com brutalidade, matava seus inimigos e era apresentado como uma força incontrolável contra o mal; o corpo do soldado não era disciplinado, mas liberado. O que o MCU faz, em contraste, é remodelar esse corpo, refinando sua violência e inserindo-a dentro de uma lógica de justiça higienizada. De acordo com Stevens

O Capitão América seria idealizado como “perfeito” e “moral”, com suas habilidades de liderança raramente questionadas. Nesse sentido, ele representava a nova encarnação da “nação inocente”, poderosa, sábia (embora jovem) e idolatrada por nações semelhantes.” (Stevens, 2015, p. 152).⁷

Essa aproximação do “humano ideal” exige que a violência seja controlada, nunca impulsiva, e que o afeto seja presente, mas nunca excessivo. Steve chora por Peggy, mas jamais se desestrutura. Ama Bucky, mas nunca verbaliza; sofre, mas sempre com dignidade. Essa dimensão afetiva é crucial para a construção da sua imagem heroica: é o que o aproxima do público e o distancia dos vilões. Mas é também o que o aprisiona dentro de uma lógica ideológica que despolitiza seu sofrimento, transformando-o em virtude moral, em exemplo de caráter, e não em denúncia do sistema que o destrói silenciosamente.

Segundo bell hooks,

Neste planeta, ninguém realmente tem a oportunidade de conhecer o amor, já que é o poder e não o amor que rege o cotidiano. O privilégio do poder está no cerne do pensamento patriarcal. Meninas e meninos, mulheres e homens ensinados a pensar dessa forma quase sempre acreditam que o amor não é importante ou, se for, jamais é tão importante quanto ser poderoso, dominante, estar no controle, no topo — e estar certo (hooks, 2000, p. 85).⁸

Assim, o amor, quando transformado em performance normativa, deixa de ser ferramenta de libertação para se tornar mecanismo de controle. O afeto de Steve não liberta, não rompe, não desafia os limites do aceitável. Ele serve para consolidar a sua adequação simbólica: ele é o homem forte o suficiente para vencer e bom o suficiente para não machucar. Seus vínculos com Peggy, com Bucky, com os Vingadores, são emocionais, mas sempre narrativamente disciplinados. A masculinidade que ele encarna é a do cuidador silencioso, do soldado relutante, do amigo leal, nunca a do homem ferido que ruge contra o mundo.

Essa narrativa afetiva funciona como uma forma sofisticada de adestramento simbólico, conforme propõe Giroux,

[...] a Disney gera representações que fixam imagens, desejos e identificações por meio das quais o público passa a construir a própria identidade e a negociar suas relações com os outros. Ao organizar e estruturar essas representações, a Disney mobiliza uma noção de memória popular mascarada por uma nostalgia idealizada da

⁷ *Captain America would be idealized as “perfect” and “moral,” with his leadership abilities rarely called into question. In that regard, he represented the new incarnation of the “innocent nation”—powerful, wise (though young), and idolized by peer nations.*

⁸ *On this planet nobody really has the opportunity to know love since it is power and not love that is the order of the day. The privilege of power is at the heart of patriarchal thinking. Girls and boys, women and men who have been taught to think this way almost always believe love is not important, or if it is, it is never as important as being powerful, dominant, in control, on top—being right.*

inocência infantil, de aventuras moralmente puras e de uma coragem associada à conquista e à dominação de fronteiras” (Giroux, 1999, p. 126).⁹

Steve é amado porque é bom e é bom porque segue um código emocional que o mantém funcional, previsível, admirável. O afeto, aqui, não é insurgente, é pedagógico.

Susan Jeffords, em *Hard Bodies* (1994), ao estudar a representação de masculinidades em Hollywood, argumenta que os “corpos duros” dos heróis da década de 1980 começaram a dar lugar, no fim do século XX, a um novo tipo de homem: aquele que sente, mas que sente com medida. “Em vez de se impressionar com o tamanho dos músculos desses homens e com a engenhosidade de sua violência, o público deve admirar seu comprometimento emocional e a engenhosidade de seus sacrifícios, sacrifícios que estão sendo feitos (...) em nome do futuro” (Jeffords, 1994, p. 172).¹⁰ Steve Rogers é exatamente esse corpo: um corpo disciplinado pela dor, mas jamais desobediente. Um corpo que sangra sem escandalizar, que perde sem se revoltar.

Essa disciplina afetiva também se manifesta nos vínculos masculinos. A relação entre Steve e Bucky é, ao mesmo tempo, uma das mais emocionalmente carregadas do MCU e uma das mais cuidadosamente contidas. O amor entre os dois é palpável, mas nunca nomeado. Os olhares são intensos, mas os gestos são comedidos. O que poderia ser uma oportunidade para repensar os afetos entre homens, desestabilizando as normas heteronormativas, se torna mais uma reafirmação daquilo que Žižek, em sua obra *Violence* (2008, p. 1), chamaria de “violência simbólica invisível”, aquela que funciona justamente por parecer natural, inevitável, sem alternativa.

Ao transformar o afeto em marca de distinção moral, a Disney transforma a dor do herói em virtude, e sua solidão em mérito. Ele ama, sim, mas ama como se amar fosse mais uma missão. Ele sofre, sim, mas sofre como se o sofrimento fosse o caminho inevitável para ser merecedor da paz. A fragilidade, que poderia humanizá-lo, é sempre temperada por honra. O afeto, que poderia politizá-lo, é sempre domesticado pela narrativa.

No fim, a masculinidade de Steve não rompe barreiras nem propõe questionamentos. Ela se molda ao esperado, mantendo o equilíbrio entre força e sensibilidade. Seu afeto é medido

⁹ [...] Disney generates representations that secure images, desires, and identifications through which audiences come to produce themselves and negotiate their relationships to others. By ordering and structuring such representations, Disney mobilizes a notion of popular memory that parades under the longing for childlike innocence, wholesome adventure, and frontier courage.

¹⁰ Rather than be impressed at the size of these men's muscles and the ingenuity of their violence, audiences are to admire their emotional commitment and the ingenuity of their sacrifices, sacrifices that are being made (...) for the sake of the future.

com precisão, não para abrir novos caminhos, mas para reafirmar a imagem segura e palatável do herói ideal. Ele protege sem se desmanchar, expressa carinho sem criar vínculos exigentes, sofre em silêncio. Essa composição o torna especialmente eficaz como instrumento ideológico: sensível o bastante para comover, firme o suficiente para não abalar o modelo tradicional de heroísmo.

Essa suavização da masculinidade de Steve Rogers ao longo do MCU se torna ainda mais evidente quando contrastada não apenas com sua versão da Era de Ouro dos quadrinhos, mas também com a continuidade narrativa que os quadrinhos propõem a partir da década de 1980. Nos anos 1940, o Capitão América era um símbolo explícito de agressividade moralizada: ele usava armas, socava nazistas com raiva, e não hesitava em agir com brutalidade. Como observa J. Richard Stevens (2015), essa fase da trajetória do Capitão era marcada por “uma confiança quase ilimitada na própria retidão”, e a violência que ele exercia era vista como necessária e justa. Era uma masculinidade nacionalista, colérica, explícita.

Nas décadas seguintes, especialmente a partir dos anos 1970 e 80, o personagem foi lentamente sendo remodelado, mas sem perder o peso de sua experiência histórica. Mesmo ao se tornar mais reflexivo e político, Steve ainda era apresentado como alguém que passou pela guerra, viu o pior da humanidade e, por isso, escolheu lutar com convicção pela liberdade, sua e dos outros. Essa continuidade era essencial para manter a profundidade emocional do personagem. Ele não era apenas o “bom moço”; era o bom moço que conhecia o horror, e mesmo assim continuava.

No MCU, essa complexidade é neutralizada. A Disney mantém os traços virtuosos do personagem, mas apaga as marcas da dor e da raiva que o constituem nos quadrinhos. Steve se torna emocionalmente maduro, mas nunca colérico; justo, mas nunca impaciente; firme, mas nunca intransigente. Ele é o soldado ideal, mas sua experiência de guerra é estilizada, quase abstrata. O Capitão América da Marvel Studios não carrega no corpo e no discurso os traumas de quem perdeu irmãos de batalha, viu civis morrerem ou questionou a legitimidade de suas ordens. Seu passado militar é pano de fundo, não fonte de angústia. A raiva, elemento central da masculinidade em sua versão original, é removida da equação.

Essa escolha tem implicações também na forma como os laços afetivos masculinos são representados. Um dos exemplos mais reveladores é a relação entre Steve Rogers e Tony Stark. Nos quadrinhos, a amizade entre os dois é longa, complexa, verbalizada e mútua. Tony já afirmou que Steve é a pessoa com quem ele trabalha melhor, e suas discordâncias políticas têm o peso de uma perda pessoal, porque, antes de serem o Capitão América e o Homem de Ferro, eram amigos, parceiros, confidentes. A *Guerra Civil*, nesse contexto, é devastadora não apenas

por dividir os heróis, mas por romper um vínculo profundo entre dois homens que se admiravam.

Já no MCU, essa amizade é inserida tardiamente, mais como exigência de roteiro do que como consequência narrativa. Até *Guerra Civil* (2016), os filmes não investem tempo real em construir essa aproximação. Em *Vingadores* (2012), eles mal se toleram. Em *Era de Ultron* (2015), colaboram com objetivos diferentes. Não há cenas de intimidade emocional, nem demonstrações de confiança mútua. Ainda assim, *Guerra Civil* nos apresenta o conflito como se tratasse de uma rixa entre “irmãos”. O roteiro nos pede que acreditemos em uma amizade que nunca vimos florescer e, com isso, tira parte da força emocional do rompimento.

Essa diferença não é trivial. Como analisa bell hooks, em *The Will to Change* (2004, p. 148), os vínculos afetivos entre homens, quando representados de forma honesta e complexa, têm o poder de desestabilizar normas tradicionais de masculinidade. Nos quadrinhos, o trauma de Steve e Tony vem do fato de que se amavam como parceiros, e que a guerra os colocou em lados opostos. No cinema, esse vínculo é enfraquecido, substituído por gestos de respeito tenso e alguns diálogos apressados. O rompimento é político, mas não pessoal, o que o torna narrativamente mais seguro, mas emocionalmente menos potente.

Essa estratégia, mais uma vez, serve à lógica da inocência: as emoções masculinas são permitidas, desde que não exijam reciprocidade verdadeira, nem gerem tensão ambígua. A masculinidade do MCU é afetiva, mas jamais profundamente relacional. Os homens podem sofrer, mas apenas por amor não dito, por lealdade silenciosa ou por perdas idealizadas. O conflito entre Steve e Tony, que nos quadrinhos é uma tragédia moral e emocional, no MCU é um mal-entendido resolvido por uma carta e um escudo deixado para trás.

Essa contenção do afeto e da raiva, essa substituição da experiência pela moralidade e da dor pela nostalgia, é o que transforma a jornada de Steve em um produto ideológico. A masculinidade que ele representa é segura, contida, emocionalmente aceitável. E, ao fim, é premiada com o descanso do lar, não porque superou a guerra, mas porque não desafiou a estrutura que a permite.

A trajetória de Steve Rogers no MCU é concebida como dispositivo ideológico orientado à identificação afetiva e à circulação de significados simbólicos. Partindo de uma origem nos quadrinhos ligada à guerra, à violência legitimada e a dilemas morais, a adaptação cinematográfica reconfigura o personagem como padrão de virtude controlada. A expressividade do herói é calibrada e os conflitos são delimitados para preservar a estabilidade narrativa e institucional. Nesse arranjo, a Disney reduz o potencial de tensão e organiza o personagem como veículo de afetos regulados, consolidando um modelo de masculinidade

aceitável do ponto de vista social e alinhado a valores conservadores apresentados como universais.

Essa operação não acontece por meio da imposição explícita, mas através de um processo narrativo altamente sedutor: a história de Steve é construída para ser admirável, comovente, nostálgica. O público é levado a amá-lo, não por suas dúvidas ou contradições, mas por sua capacidade de amar sem exigir, lutar sem quebrar, sacrificar-se sem hesitar. Como destaca Henry Giroux,

A inocência, no mundo da Disney, torna-se o veículo ideológico por meio do qual a história é purgada de seu lado obscuro. Nesse caso, a inocência torna-se relevante como constructo ideológico não tanto por seu apelo à nostalgia, ao consumo estilizado ou a uma noção unificada de identidade nacional, mas sim como um marcador que permite reconhecer o passado como um terreno de disputa pedagógica e ideológica. A The Walt Disney Company não ignora a história; ela a reinventa como ferramenta pedagógica e política para garantir seus próprios interesses. (Giroux, 1999, p. 124).¹¹

Ao construir Steve como o herói que sofre com elegância e ama com moderação, o MCU oferece não uma desconstrução do herói tradicional, mas uma atualização funcional dele: alguém que representa a moralidade sem jamais colocá-la em risco.

Mais do que um herói, Steve Rogers é a encarnação de um corpo disciplinado e simbólico: um corpo que precisa parecer justo, protetor e contido, mesmo quando atravessado pela dor ou pelo conflito ético. Essa representação opera como um dispositivo de hegemonia, mantendo sua masculinidade alinhada à estética da inocência que o cerca e às expectativas normativas de conduta. Ele não apenas representa o herói idealizado: ele o performa em cada gesto, em cada sacrifício, em cada silêncio emocional cuidadosamente calculado.

Nesse contexto, o escudo do Capitão América é mais do que uma arma ou um instrumento de defesa: é a extensão visual dessa performance masculina. Seu formato, seu uso e sua presença constante ao lado do corpo de Steve operam como próteses simbólicas, traduzindo em imagem a contenção moral que estrutura sua identidade. Quando Steve ergue o escudo, ele não apenas protege ou ataca, ele comunica: estabilidade, legitimidade, controle. O escudo é o sinal visível de um corpo que foi moldado para servir, mas também para inspirar; um corpo que não pode vacilar, porque carrega não só o peso do uniforme, mas da própria ideia de virtude nacional.

¹¹ *Innocence, in Disney's world, becomes the ideological vehicle through which history is purged of its seamy side. In this case, innocence becomes important as an ideological construct less through its appeal to nostalgia, stylized consumption, or a unified notion of national identity than as a marker for recognizing the past as a terrain of pedagogical and ideological struggle. The Disney Company is not ignorant of history; it reinvents it as a pedagogical and political tool to secure its own interests.*

Assim, a masculinidade de Steve não se limita a seus atributos físicos ou às decisões que toma no campo de batalha: ela se manifesta também naquilo que carrega, na forma como é enquadrado e nos signos que se acumulam ao seu redor. Corpo e escudo operam como uma gramática visual de poder, funcionando em conjunto para sustentar uma figura heroica cuja autoridade repousa na ilusão de pureza, uma pureza que, como toda construção ideológica, é rigorosamente administrada para parecer espontânea. À medida que a sociedade continua a redefinir gênero e poder, as narrativas de masculinidade e violência se adaptam ao *status quo* vigente, oferecendo novas percepções sobre a condição humana.

E um dos maiores responsáveis por alterar paradigmas sociais, como violência e patriotismo, e perpetuar conceitos do que hoje consideramos bom e correto no imaginário coletivo mundial, que acabariam por se tornar referência de comportamento através de suas obras, atende pelo nome Walt Disney.

4. ENTRE MITOS E SILÊNCIOS: A REPRESENTAÇÃO DO CAPITÃO AMÉRICA E A DOMESTICAÇÃO DO HERÓI MODERNO PELA DISNEY

Para Walt Disney, “(...) tudo começou com um rato”¹² (IMDb, 2025).

Nascido em Chicago, Disney também passou parte de sua infância no Missouri. Quando adolescente, durante a Primeira Guerra Mundial, foi motorista de ambulância na França (National Inventors Hall of Fame, 2025). Em seu retorno, ele trabalhou como artista comercial, eventualmente abrindo sua própria produtora ao lado do irmão, Roy Disney.

Em 1928, Walt Disney criou aquele que se tornaria seu personagem mais famoso, Mickey Mouse, após a perda dos direitos de sua primeira criação, o personagem Oswald, o Coelho Sortudo (que seriam retomados apenas em 2006) (BBC Magazine, 2012). Mickey foi inicialmente um personagem mudo, mas, com a estreia do curta-metragem *Steamboat Willie* (1928), ganhou sua primeira animação sonora sincronizada. O curta tornou-se um marco da Sétima Arte, porque foi um dos primeiros filmes de animação com som da história, ajudando a estabelecer as produções de Walt Disney como pioneiras na indústria do cinema (a produção foi tão emblemática que, atualmente, está presente na vinheta de início de todas as produções do Walt Disney Animation Studios).

Entrando na década de 1930, com a Quebra da Bolsa de 1929 ainda extremamente recente no imaginário americano, Walt Disney decidiu apostar em um projeto ousado: a criação do primeiro longa-metragem de animação. Sua escolha para a história foi adaptar *Branca de Neve*, conto de fadas clássico dos Irmãos Grimm, além de criar e implementar com grande sucesso a técnica de câmera multiplano, que consiste em criar uma sensação de profundidade em filmes de animação ao mover várias camadas de arte sobre as lentes da câmera, que pode focar em qualquer uma das camadas, dependendo apenas de seu operador, criando um produto final mais dinâmico (Walt... 1957).

Assim surgiu, em 1937, *Branca de Neve e os Sete Anões*, uma produção desafiadora e custosa, mas cujo sucesso foi enorme, tornando-se um aclamado pelo público e crítica, estabelecendo Disney como uma força no mercado de entretenimento. O sucesso do filme também ajudou a solidificar a ideia de que animação não era apenas para o público infantil, mas poderia ser apreciada por todas as idades.

¹² Tradução de parte da famosa frase dita por Walt Disney: “*I hope we'll never lose sight of one thing--that it was all started by a mouse.*”

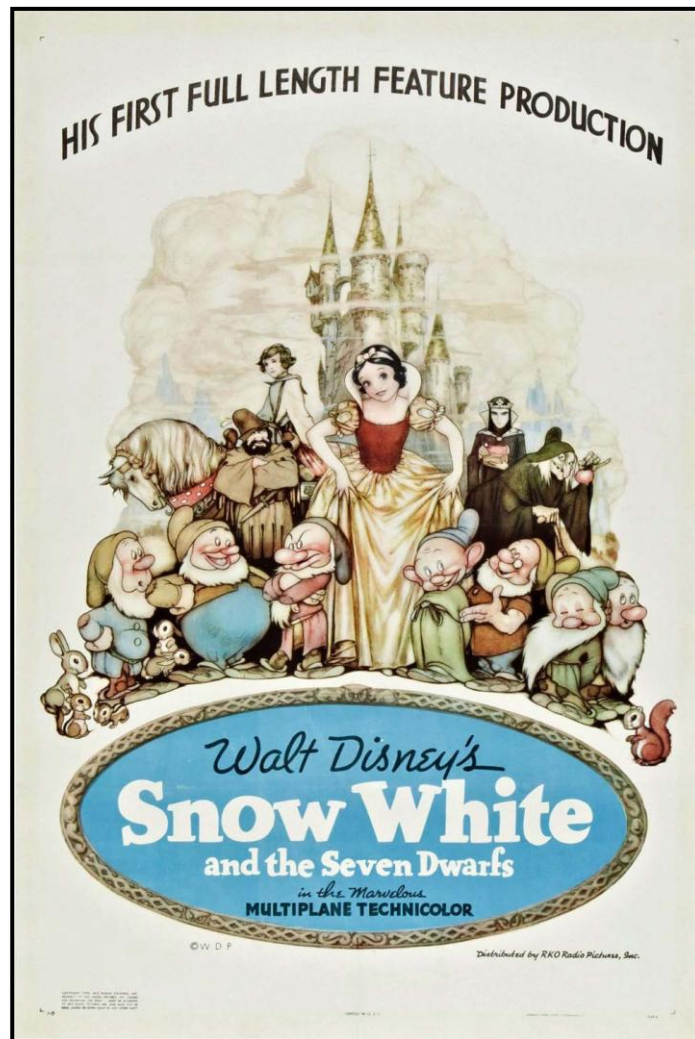


Figura 16 Pôster de divulgação do filme *Branca de Neve e os Sete Anões*, primeiro longa-metragem de animação. Fonte: *SNOW WHITE and the Seven Dwarfs*. Direção de William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson. Produção de Walt Disney. 1937.

Walt Disney criou para suas narrativas o que hoje podemos chamar de “estilo” ou “modo Disney” de criar histórias, com características marcantes e facilmente reconhecíveis pelo público tanto em termos visuais quanto narrativos, que sempre estiveram presentes em suas produções, mas se consolidaram com *Branca de Neve*. Na dimensão visual, os personagens apresentam traços suaves e expressivos, com olhos grandes, sorrisos amplos e gestos exagerados para comunicar emoções com clareza. Os movimentos seguem uma fluidez característica, apoiada na técnica de *squash and stretch* (deformação e alongamento), que confere naturalidade à animação sem abandonar o estilo cartunesco. Os cenários, mais detalhados, contrastam com o design simplificado das figuras principais. As cores, vivas e bem harmonizadas, são pensadas para conduzir o olhar do público e colaborar na construção da narrativa imagética.

Mas talvez seja a forma de contar suas histórias que mais diferenciem as produções Disney: boa parte delas, sejam clássicas ou modernas, seguem a estrutura básica da Jornada do Herói de Joseph Campbell. A partir disso, os personagens são construídos seguindo arquétipos bem definidos, em que heróis são determinados, vilões são maus e os coadjuvantes geralmente são engraçados ou fofos, tudo isso permitindo que todos esses personagens sejam carismáticos, reconhecíveis e que criem uma conexão emocional com o público de imediato. A interação entre os personagens conta sempre com piadas visuais e diálogos engraçados (sempre mantendo em mente que o tom deve ser amigável para todos os públicos). E, como nas fábulas, há sempre um ensinamento moral ao final das narrativas, que têm como tema principal mensagens universais como amor, amizade, coragem e esperança, e que sempre levam ao final feliz, independentemente de quão triste ou dramática tenha sido a jornada até ali; tudo conspirou para que sempre houvesse uma luz no fim do túnel, uma ideia de otimismo e encantamento pelo mundo apresentado pela história sendo contada. E, por fim, há a trilha sonora, seja instrumental ou cantada, criada para fazer a narrativa avançar ou para apresentar melhor os personagens; e com as canções sempre pensadas para serem fáceis de lembrar e cantar (até quem nunca assistiu a *Frozen* (2013), por exemplo, já deve ter cantarolado “*let it go*” alguma vez).

Todas essas características trabalham para cativar tanto adultos quanto crianças, apelando para necessidades diferentes de cada audiência, tudo em uma mesma narrativa. Mas como agradar públicos tão distintos com um mesmo produto e fazê-los querer mais? Qual será a magia por trás das produções e produtos Disney (o homem e a empresa) que encantam e hipnotizam adultos e crianças há gerações?

Para os adultos, as produções Disney são um convite para a aventura, um respiro do trabalho pesado e, também, uma oportunidade de escapar da alienação da vida cotidiana. Uma das maiores habilidades da Disney é ser capaz de explorar esperanças e sonhos que as pessoas há muito julgavam perdidos, impossíveis, enterrados bem longe da realidade. Ao trazer os adultos para dentro de seus vários mundos, a Disney oferece a possibilidade do extraordinário dentro do ordinário, mostrando que, talvez, seja possível deixar aqueles sonhos voltarem à superfície, mesmo que só por alguns minutos.

Já para as crianças, a Disney oferece a oportunidade de sonhar reivindicando a necessidade de fantasias que contenham traços utópicos e que ofereçam um antídoto à brutalidade e ao vazio da vida cotidiana à qual elas são submetidas tão prematuramente.

Talvez seja justamente aí que resida a associação tão natural entre Disney e inocência. Para os adultos, ela é a lembrança de um tempo em que tudo parecia possível ou, pelo menos, mais leve. Para as crianças, é a própria construção do imaginário, um espaço seguro onde o

bem triunfa e o mundo, por mais ameaçador que seja, sempre se resolve com amor, coragem e um pouco de mágica.

A inocência, nesse contexto, ultrapassa a ideia de mera ingenuidade. Funciona como abrigo diante da aspereza do mundo, como uma pausa que suaviza e acalma. Ao se dedicar a narrativas que despertam esse sentimento sem subestimar a inteligência do público, a Disney construiu mais do que uma marca: consolidou um tipo muito específico de experiência sensível, aquela que faz os olhos brilharem e aquece o peito, como se o impossível realmente estivesse ao alcance.

Essa inocência é meticulosamente planejada para parecer espontânea, quase inevitável. Ao criar mundos onde o bem e o mal se distinguem com clareza, onde finais felizes são uma certeza e onde os personagens seguem trajetórias familiares, a Disney não apenas conforta o espectador. Ela influencia, define padrões, orienta desejos e naturaliza comportamentos.

Como destaca Henry A. Giroux, em *The Mouse That Roared: Disney and the End of Innocence*,

A visão de inocência da Disney teve que ser construída dentro de determinados mapas de significados, nos quais crianças e adultos pudessem se definir por meio de uma linguagem cultural que lhes oferecesse tanto um modesto prazer quanto um senso coerente de identidade. Isso sugere que a Disney define a inocência como parte da lógica do entretenimento doméstico e também, de forma pedagógica, como um conjunto de valores e práticas que associam a proteção da infância a um forte investimento no status quo e no mercado como esfera de consumo (Giroux, 1999, p. 18).¹³

A inocência, então, deixa de ser apenas um refúgio e se transforma em estratégia: uma forma de apresentar valores, reforçar estruturas e perpetuar um certo modo de ver o mundo como se fosse o único possível. E tudo é feito de maneira tão envolvente que o público mal percebe que está sendo conduzido. É um tipo de magia que entretém, sim, mas também educa, ou melhor, adestra. Ensina desde cedo o que é ser herói, o que é ser vilão, o que é desejável, o que é permitido, quem merece um final feliz e quem deve ser esquecido na margem da história.

Assim, por trás do brilho das canções e das cores vibrantes, há um discurso cuidadosamente elaborado que sussurra o tempo todo a mesma mensagem: aceite. Aceite o

¹³ *Disney's view of innocence had to be constructed within particular maps of meaning in which children and adults could define themselves through a cultural language that offers them both modest pleasure and a coherent sense of identity. This suggests that Disney define innocence as part of the logic of home entertainment and also, pedagogically, as a set of values and practices that associate the safeguarding of childhood with a strong investment in the status quo and in the market as a sphere of consumption.*

mundo como ele é. Sonhe, mas não demais. Questione, mas só até certo ponto. E, acima de tudo, consuma.

Esse discurso, travestido de magia, reforça ideias de família, gênero, sucesso e felicidade que raramente se desviam do esperado ou do conveniente. Esse processo corresponde ao que Theodor W. Adorno e Max Horkheimer (1985) definem como lógica da indústria cultural. Para os autores, os produtos culturais sob o capitalismo não são meras expressões artísticas, mas mercadorias que reproduzem e naturalizam a ordem social existente. O entretenimento, ao mesmo tempo em que diverte, disciplina. Ele transforma o consumo em hábito e o conformismo em prazer estético. No caso da Disney, essa lógica manifesta-se na combinação entre moralidade, emoção e espetáculo, que produz uma forma de ideologia aparentemente inofensiva.

Basta observar como, por décadas, os contos da Disney apresentaram princesas frágeis, salvas por príncipes valentes, ou vilões associados a traços considerados desviantes, exagerados ou “estranhos demais” para um mundo que valoriza a normalidade. Mesmo nas produções mais recentes, que tentam reescrever certos papéis, o enredo ainda carrega consigo a necessidade de transmitir uma moral que se alinha com os valores dominantes: o amor verdadeiro, o perdão, a importância da família, a busca pelo “eu interior”, tudo isso mediado por uma estrutura que jamais ameaça de fato o *status quo*.

E é por isso que a inocência é tão eficaz: porque ela é doce demais para ser questionada. Quem ousaria desconfiar de um filme que fez você chorar com um elefantinho voador? Ou que te ensinou a cantar antes mesmo de saber ler?

É nesse lugar de conforto emocional que a Disney constrói uma das suas maiores fortalezas: a confiança do público. E quando confiamos, baixamos a guarda. Não percebemos que, ao nos emocionar, a narrativa também nos conduz. Ao nos fazer rir, também nos convence. Ao nos fazer sonhar, também nos ensina o que devemos sonhar.

Mais do que um conjunto de escolhas estilísticas, o chamado “modo Disney” configura uma linguagem audiovisual altamente codificada, que opera simultaneamente como entretenimento e como prática pedagógica. Desde *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), a primeira animação longa-metragem da companhia, a Disney desenvolveu uma gramática visual baseada na suavidade dos traços, na fluidez dos movimentos e na expressividade exagerada dos personagens. Essa estética tem como função central a construção de uma atmosfera de encantamento e leveza que, como observa Paul Wells (1998), visa estabelecer uma conexão emocional imediata com o espectador, especialmente através da manipulação precisa do tempo, do espaço e da performance animada. Nas palavras de Wells,

embora Disney lidasse com uma forma predominantemente abstrata e não realista, ele insistia na verossimilhança de seus personagens, contextos e narrativas. Queria que as figuras animadas se movessem como figuras reais e fossem guiadas por uma motivação plausível (Wells, 1998, p. 23).¹⁴

Essa estética não atua de maneira neutra. Pelo contrário: ao recorrer a códigos visuais específicos (olhos grandes, cores vivas, expressões amplificadas) e a estruturas narrativas recorrentes, como a Jornada do Herói, a Disney constrói aquilo que Roland Barthes chamaria de mito: uma forma naturalizada de significação que oculta sua própria artificialidade (Barthes, 2001). Ao transformar determinadas representações em formas naturais de ver o mundo, o mito opera como uma ferramenta poderosa de inculcação ideológica, especialmente eficaz quando mediada por afetos como a ternura, a nostalgia e a esperança. O “Modo Disney”, portanto, não apenas conta histórias: ele organiza sensivelmente o mundo, delimitando o que pode ser sentido, desejado e acreditado como possível.

A estrutura narrativa predominante nas animações e filmes da Disney segue, de modo quase ritualístico, o modelo da Jornada do Herói proposto por Joseph Campbell em *O herói de mil faces* (1989). Campbell identifica padrões recorrentes nos mitos de diferentes culturas, sintetizando-os em uma única narrativa arquetípica de superação individual, que parte do chamado à aventura e culmina no retorno transformado do herói ao mundo ordinário. Essa estrutura oferece à Disney um roteiro seguro e emocionalmente eficaz, já que organiza a narrativa em torno da ideia de que há sentido e recompensa na dor, desde que ela leve à transformação moral do protagonista. A jornada é, portanto, uma pedagogia disfarçada: ensina valores como coragem, obediência, fé e sacrifício por meio de experiências simbólicas, frequentemente traduzidas em canções e visuais marcantes.

Christopher Vogler, consultor de roteiros da Disney, adaptou a jornada campbelliana em *A jornada do escritor* (2015), manual que se tornou praticamente um guia para a produção de narrativas hollywoodianas. Ao traduzir os arquétipos de Campbell em funções dramáticas claras e aplicáveis, Vogler consolida uma fórmula narrativa que se tornou marca registrada da Disney: o herói relutante, o mentor sábio, o teste moral, a tentação e, enfim, a apoteose. Essa estrutura, por sua eficiência e clareza, se naturaliza como o modo certo de contar histórias, ocultando, por trás da sua universalidade aparente, a masculinidade que a fundamenta.

¹⁴ Even though Disney dealt with what was a predominantly abstract, non-realist form, he insisted on verisimilitude in his characters, contexts and narratives. He wanted animated figures to move like real figures and be informed by a plausible motivation.

Nesse ponto, é crucial trazer o contraponto de Maureen Murdock, que em *A jornada da heroína* (2022) propõe uma crítica direta ao modelo de Campbell por ignorar as experiências simbólicas do feminino. Para Murdock, a jornada do herói tradicional é centrada na negação do feminino como etapa de crescimento: o herói precisa romper com o lar, a figura materna, o emocional, tudo o que é tradicionalmente associado à feminilidade. A jornada da heroína, por outro lado, não busca conquistar o mundo externo, mas reconciliar aspectos internos negados: integrar masculino e feminino, razão e intuição, ação e contemplação. É uma trajetória de cura, não de conquista. Isso mostra como a Disney, ao adotar uma estrutura masculina como matriz universal, silencia experiências e limita as formas possíveis de transformação e triunfo.

Mesmo quando protagonizadas por personagens femininas, as narrativas Disney tendem a manter a lógica da jornada masculina, ainda que suavizada. As heroínas precisam sair de casa, vencer desafios externos, provar seu valor e retornar transformadas, como ocorre em *Moana* (2016), *Valente* (2012) ou mesmo em *Frozen* (2013). O feminino só é validado quando age como o masculino. A jornada interna, emocional, que envolve reconciliação e escuta, permanece em segundo plano. Nesse sentido, a *Disneyficação* também é um modo de gênero: organiza o tempo narrativo e o espaço simbólico segundo códigos que reforçam binarismos tradicionais e hierarquias de valor.

Essa persistência do arquétipo do herói épico, centrado na ação externa, no combate e na superação de obstáculos físicos ou sociais, é justamente o que produz um ruído nas histórias da Disney. Ao adotar a estrutura narrativa do herói guerreiro para conduzir personagens femininas ou histórias que pretendem explorar sensibilidades diferentes da lógica campbelliana, a empresa cria um descompasso entre o discurso e a forma. Mesmo quando o enredo busca afirmar outras formas de força (ligadas ao cuidado, à reconciliação ou à escuta) a organização épica da narrativa arrasta as protagonistas de volta a um modelo masculino de heroísmo, reforçando a ideia de que somente a jornada externa é válida e reconhecível como triunfo.

Essa pedagogia narrativa é complementada por uma pedagogia visual cuidadosamente articulada. Como argumenta Donna Haraway em *Simians, Cyborgs, and Women* (1991, p. 192), a cultura visual não apenas representa o mundo, mas o organiza de forma a orientar o olhar e, consequentemente, o pensamento. “Ver”, nesse contexto, não é um ato neutro: é uma prática cultural situada, moldada por tecnologias, discursos e poderes. Quando a Disney apresenta mundos coloridos, personagens visualmente legíveis (com códigos faciais fáceis de interpretar, como a “cara de vilão” ou o “olhar de princesa”) e cenários que se organizam de forma a guiar a atenção do espectador, ela não está apenas entretendo, está ensinando a ver o mundo de maneira específica.

Essa lógica de organização simbólica é sustentada por uma série de imagens, tropos e narrativas repetidas à exaustão, que criam familiaridade e produzem sentido. Como mostra Ingrid Tomkowiak na coletânea *On Disney: Deconstructing Images, Tropes and Narratives* (2022, p. 17), o universo Disney constrói uma gramática audiovisual baseada na repetição de padrões estéticos e narrativos que normalizam determinadas relações sociais, afetivas e culturais. Ao transformar o complexo em acessível e o ambíguo em claro, a Disney não apenas simplifica o mundo: ela o remodela para torná-lo desejável e reconhecível sob seus próprios termos. A repetição desses tropos, sejam eles visuais, como o design de princesas e vilões, ou narrativos, como a redenção através do amor verdadeiro, cria uma sensação de familiaridade que se confunde com naturalidade.

A composição dos quadros, a paleta cromática, a tipificação estética dos personagens e até a forma como a câmera animada se move dentro da cena participam de um processo de significação visual que transmite valores morais, sociais e afetivos. A inocência, nesse caso, é tanto um efeito narrativo quanto um efeito visual. Ao unir forma e conteúdo num mesmo gesto encantador, a Disney cria não apenas uma estética da inocência, mas uma experiência sensorial de conforto, que parece natural porque é profundamente familiar, mas que é, na verdade, o resultado de um projeto altamente calculado de comunicação emocional e ideológica.

Dessa forma, o “modo Disney” se estabelece como uma linguagem totalizante: ele narra, ensina, embala e conduz, tudo ao mesmo tempo. E é nesse ponto que a inocência deixa de ser apenas um estilo ou um sentimento para se tornar um dispositivo de organização simbólica: um filtro através do qual se interpreta o mundo, as emoções e até os próprios sujeitos. Como todo dispositivo eficaz, ele atua de forma quase invisível, fazendo com que o espectador confunda afeto com verdade, emoção com naturalidade.

A sensação de inocência transmitida pelas narrativas da Disney opera como uma das ferramentas mais eficazes de adesão simbólica do público. Diferente de discursos políticos diretos, que exigem negociação racional, a Disney opta por envolver o espectador por meio da emoção, um envolvimento que, ao ser vivido como espontâneo, torna-se ainda mais poderoso. É nesse ponto que o afeto se revela não como oposição à ideologia, mas como sua forma mais eficaz de operação. Como observa Henry Giroux,

Ao recusar separar entretenimento de educação, a Disney desafiou a suposição de que o entretenimento tem pouco valor educativo e se resume apenas ao lazer. Para Walt Disney, a educação não se limitava às escolas, mas estava implícita no âmbito mais amplo da cultura popular e em seus próprios mecanismos de produção de

conhecimento e valores. Ele também sabia que ela precisava ser envolvente e prazerosa (Giroux, 1999, p. 18).¹⁵

A inocência, nesse contexto, é menos um estado natural da infância e mais um efeito cuidadosamente construído para despolitizar as emoções e legitimar um conjunto muito específico de valores.

Esse processo funciona, em parte, porque a Disney domina com maestria a arte da codificação afetiva, isto é, a capacidade de associar emoções positivas (encantamento, nostalgia, ternura) a determinadas representações do mundo. Stuart Hall, em seu ensaio *Encoding and Decoding in the Television Discourse* (2019), ao discutir sua teoria da codificação e decodificação, afirma que as mensagens midiáticas não apenas transmitem significados, mas os organizam dentro de “mapas de inteligibilidade” que são reconhecíveis culturalmente. O que é transmitido, portanto, é tanto conteúdo quanto forma de sentir. A Disney não diz apenas o que é certo ou errado, bonito ou feio, bom ou mau, ela mostra como o espectador deve se sentir diante dessas categorias. A emoção, nesse caso, não é livre: é guiada.

Roland Barthes (2001) já alertava para esse efeito em sua análise dos mitos modernos, afirmando que a ideologia mais eficaz é aquela que não parece ideologia, mas natureza. O mito é uma fala despolitizada: ele transforma a história em natureza. A Disney, ao apresentar valores morais como se fossem parte do tecido emocional da infância, como se sempre tivessem existido, realiza exatamente essa operação: transforma escolhas culturais, sociais e políticas em sentimentos que parecem inevitáveis. Assim, a figura da princesa virtuosa, do herói corajoso, da família heteronormativa ou do vilão grotesco se impõe não como construção simbólica, mas como verdade afetiva. E é esse sentimento que o público aprende a proteger.

A leitura de Kellner (2001) contribui para compreender esse processo como parte de um projeto mais amplo de pedagogia cultural. Para o autor, os meios de comunicação moldam percepções de realidade e legitimam estruturas de poder por meio da estetização e da repetição de narrativas. A Disney exemplifica esse mecanismo ao construir um discurso de neutralidade moral que, em última instância, mascara a dimensão ideológica de suas produções. Quando o público consome essas narrativas, não apenas adere a uma história, mas participa de um regime simbólico que define o que é bom, belo e possível. Essa operação corresponde ao que Kellner

¹⁵ *Refusing to separate entertainment from education, Disney challenged the assumption that entertainment has little educational value and is simply about leisure. For Walt Disney, education was not confined to schools but implicit in the broader realm of popular culture and its own mechanisms for the production of knowledge and values. He also knew that it had to be lively and enjoyable.*

identifica como característica central da cultura da mídia: a incorporação inconsciente de valores sociais por meio do entretenimento (Kellner, 2001).

Essa reconfiguração emocional também afeta a própria noção de excelência heroica. A *areté* do herói guerreiro, marcada pela fúria, pela busca de glória e pelo enfrentamento físico de adversários, cede lugar a uma forma de heroísmo emocionalmente disciplinado. Na lógica Disney, a grandeza do herói não está em vencer batalhas por força ou superioridade bélica, mas em alinhar suas emoções com padrões de afeto normativos (amar corretamente, perdoar no momento certo, restaurar a harmonia social). Esse deslocamento suaviza o ideal heroico clássico e o adapta a um projeto narrativo que premia a obediência às regras sentimentais da “boa conduta”, substituindo a ira triunfante do guerreiro pela vitória silenciosa do amor domesticado.

bell hooks, em *All About Love* (1999), contribui para esse debate ao propor que o amor, enquanto força cultural, também é atravessado por disputas de poder. Para ela, o amor é frequentemente manipulado por sistemas sociais que se apropriam de sua potência transformadora para reconfigurá-lo dentro de moldes normativos. Para a autora, o que chamamos de amor frequentemente serve para mascarar práticas de dominação e de controle emocional. Em suas palavras as pessoas

(...) entram em relacionamentos pronunciando as palavras do amor, mesmo quando suas ações revelam que manter o poder e o controle é sua principal motivação. (...) O fato de que essa dinâmica de poder sadomasoquista pode, e geralmente consegue, coexistir com afeto, cuidado, ternura e lealdade torna fácil para indivíduos movidos pelo poder negarem suas intenções, até mesmo para si mesmos (hooks, 1999, p. 166).¹⁶

A Disney, ao oferecer o amor como redenção universal (o amor romântico, o amor familiar, o amor à pátria), transforma esse afeto em instrumento de normalização. O espectador é levado a desejar aquilo que parece ser a única forma legítima de afeto: aquela que não desestabiliza, não confronta, apenas consola.

¹⁶ (...) they enter relationships speaking the words of love even as their actions indicate that maintaining power and control is their primary agenda. [...] The fact that this sadomasochistic power dynamic can and usually does coexist with affection, care, tenderness, and loyalty makes it easy for power-driven individuals to deny their agendas, even to themselves.



Figura 17 A Disney e suas representações do Amor: romântico (*Branca de Neve e os Sete Anões*), fraternal (*Frozen*), ao país (*Capitão América: O Primeiro Vingador*). Fonte: A Autora.

Essa lógica também aparece em *On Disney: Deconstructing Images, Tropes and Narratives*, onde Dettmar e Tomkowiak afirmam que a Disney opera por meio de um sentimentalismo que é cuidadosamente editado para eliminar o dissenso, a ambiguidade e o conflito real.

Uma razão decisiva para o sucesso da Disney é o fato de que, ao longo de sua história, a empresa sempre soube combinar habilmente inovações técnicas e estéticas, por um lado, com padrões narrativos consagrados, por outro. Essa estratégia também inclui o fato de que a Disney tem, repetidamente, respondido ao espírito do tempo e aos discursos contemporâneos mais urgentes — como aqueles relacionados a raça, gênero, diversidade, corpo e relações entre humanos e animais — por meio de um reposicionamento, mas sem, de fato, se reinventar (Dettmar & Tomkowiak, 2022, p. v).¹⁷

Ao domesticar a *areté* do herói guerreiro e reorientá-la para afetos controlados e normativos, a empresa prepara o terreno para a estética da inocência que permeia suas narrativas, nas quais a ideia de triunfo se confunde com a manutenção da ordem emocional e moral estabelecida. O afeto, portanto, é domesticado. Ele existe, mas apenas dentro dos limites do que é aceitável. Ao tornar o amor e a inocência produtos emocionais cuidadosamente roteirizados, a Disney elimina a possibilidade de que esses afetos sejam vividos como resistência, crítica ou invenção.

Esse envolvimento emocional, ao se repetir e ser associado a momentos de prazer ou identificação, deixa de apenas apresentar certos valores, ele os fixa no interior dos sujeitos. A

¹⁷ A decisive reason for Disney's success is the fact that throughout its history the company has always skilfully combined technical and aesthetic innovations on the one hand with tried-and-true narrative patterns on the other. This strategy also includes the fact that Disney has repeatedly responded to the Zeitgeist and virulent contemporary discourses by repositioning itself—for example on race, gender, diversity, body and human-animal relations—but without reinventing itself.

inocência, tal como construída nas narrativas da Disney, passa a funcionar como uma tecnologia afetiva que disciplina sensibilidades: direciona o desejo, regula o medo, delimita a empatia e molda a esperança segundo um repertório emocional preestabelecido. O resultado é um modelo que não apenas incentiva o consumo de determinados sentidos, mas transforma os próprios espectadores em defensores deles.

Como afirma Giroux (1999, p. 24), a Disney constrói uma pedagogia sedutora, na qual “à medida que a cultura comercial substitui a cultura pública e a linguagem do mercado se torna um substituto para a linguagem da democracia, o consumismo passa a parecer o único tipo de cidadania oferecido às crianças.”

Esse tipo de adestramento simbólico é especialmente eficaz porque atua desde cedo, alcançando a infância em sua formação identitária e moral. Não se trata apenas de oferecer modelos de comportamento, mas de regular o que se pode imaginar como desejável ou possível. As histórias contadas pela Disney não ensinam apenas o que é ser bom, mas também quem merece ser amado, quem pode ser redimido, quem é confiável e quem deve ser rejeitado. Em outras palavras, moldam os parâmetros do afeto social. As crianças, ao assistirem repetidamente aos mesmos tropos (a princesa bela e gentil, o vilão estranho e malicioso, a redenção pelo amor heterossexual, a importância da família tradicional) aprendem não só a reconhecer esses padrões, mas a associá-los a sensações de conforto, beleza e verdade.

Esse aprendizado é afetivo, mas também profundamente político. Quando a inocência é apresentada como o oposto do conflito, da dúvida ou da crítica, qualquer discurso que a desafie passa a parecer incômodo, agressivo ou indesejável. A narrativa “inocente”, nesse sentido, opera como uma blindagem simbólica contra o dissenso. Ela protege não apenas o conteúdo das histórias, mas a própria estrutura do mundo que elas reforçam. A Disney, ao embalar ideologia em forma de encantamento, realiza essa operação com eficácia rara: converte hegemonia em ternura e política em afeto.

Essa domesticação do afeto é uma das formas mais sofisticadas de manutenção de sistemas de poder (hooks, 1999). Ao oferecer representações do amor que reforçam papéis de gênero, estruturas familiares tradicionais e relações de autoridade não questionadas, a Disney ensina desde cedo que o amor é inseparável da conformidade. O amor, nesse universo simbólico, é oferecido como recompensa à obediência e a emoção se transforma em ferramenta de disciplina. Não se trata de sentir livremente, mas de sentir corretamente.

Por isso, a inocência, nesse contexto, não é um estado de pureza pré-política, mas um artefato cultural cuidadosamente arquitetado para produzir sujeitos dóceis, emocionados e

gratos. Trata-se de uma estética que opera como política por outros meios, meios mais suaves, mais envolventes, mas não menos normativos.

4.1 ANTES DA QUEDA: A ORIGEM DO MITO, A ESTÉTICA DA INOCÊNCIA E O PROJETO MORAL DA DISNEY

Talvez não exista exemplo mais revelador dessa condução ideológica disfarçada de entretenimento do que a trajetória do Capitão América. Steve Rogers surge como o símbolo ideal da virtude estadunidense: corajoso, humilde, movido por um senso genuíno de justiça. Apesar de seu corpo frágil, demonstra princípios firmes e um desejo inabalável de proteger os vulneráveis. Trata-se de um arquétipo clássico, quase messiânico, que rapidamente conquista a empatia do público. No entanto, sob a superfície de uma narrativa sobre bravura e superação, opera-se uma reafirmação sofisticada do ideal de herói moldado pela cultura dos Estados Unidos: um sujeito cuja ética pessoal se alinha integralmente aos valores nacionais. O herói perfeito do imaginário do *self-made man* em busca do Sonho Americano.

A trilogia cinematográfica do Capitão América — composta por *O Primeiro Vingador* (2011), *O Soldado Invernal* (2014) e *Guerra Civil* (2016) — funciona como estudo de caso sobre o processo de reconfiguração simbólica promovido pela Disney-Marvel em torno das noções de heroísmo, força e masculinidade. Tendo Steve Rogers como figura central, os filmes apresentam ao público uma masculinidade esculpida para transmitir equilíbrio ético e maturidade emocional. Um modelo que responde à demanda contemporânea por heróis mais “sensíveis”, mas que mantém intacto o ideal tradicional de virilidade. O resultado é um herói que aparenta progressismo, mas preserva, em sua base simbólica, uma estrutura conservadora: forte, mas contido; sensível, sem perder o controle; justo, sem ameaçar a ordem.

Essa masculinidade domesticada surge da necessidade de conciliar dois imperativos da Disney enquanto produtora cultural: oferecer um modelo de heroísmo compatível com os valores familiares (isto é, amigável ao grande público) e, ao mesmo tempo, não abandonar completamente os códigos tradicionais da masculinidade heroica norte-americana. Como analisa Susan Jeffords (1994), o corpo masculino em Hollywood serve como um campo simbólico onde se disputam noções de autoridade, poder e moralidade. Para ela, a figura do herói é simultaneamente um corpo físico e um corpo ideológico: sua força representa tanto a capacidade de ação quanto a legitimidade de intervir no mundo. No caso de Steve Rogers, essa força é “purificada” pela inocência emocional. Ele não briga por prazer, não exerce poder com

arrogância; ele luta porque acredita, porque tem princípios. É a moralidade que legitima a violência, e não o contrário.

Nos quadrinhos originais, especialmente nas fases iniciais dos anos 1940 e nas reinterpretações mais sombrias dos anos 2000 (como a de Ed Brubaker), o Capitão América é uma figura marcada por tensões: ele é, ao mesmo tempo, um soldado de guerra e um símbolo nacionalista, um homem comum e um mito vivo, um instrumento do Estado e um crítico de suas falhas. Essa ambivalência é suavizada nas adaptações da Disney-Marvel. *O Primeiro Vingador*, por exemplo, transforma a origem de Steve Rogers em um conto de pureza moral recompensada. O herói não precisa ser treinado emocionalmente, ele já é “bom o suficiente” antes mesmo de se tornar forte. Como o próprio Dr. Erskine afirma no filme: “Não é o soldado perfeito, é o homem bom.” A força, nesse sentido, torna-se apenas uma amplificação da virtude pré-existente.



Figura 18 Capitão América e suas virtudes. Fonte: CASSADAY John. *Marvel Knights Captain America* by Rieber & Cassaday: *the new deal tpb vol 1 1. The New Deal TPB Vol 1 1*. Disponível em: https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel_Knights_Captain_America_by_Rieber_%26_Cassaday:_The_New_Deal_TPB_Vol_1_1. Acesso em: 29 abr. 2025.

Essa estrutura moralizante se intensifica em *O Soldado Invernal*, ocasião em que a Disney ensaia uma crítica às estruturas de poder corrompidas (representadas pela infiltração da HIDRA na S.H.I.E.L.D.), mas preserva intacto o modelo do herói ideal. Steve Rogers, mesmo diante do colapso institucional, não vacila: ele permanece o centro moral da narrativa. A violência, embora mais elaborada e corporal do que no primeiro filme, continua sendo legitimada pela integridade moral do protagonista. As cenas de combate são intensas, mas encenadas como espetáculo visual: ágeis, precisas, coreografadas para impressionar. A guerra, nesse contexto, é higienizada; não exala o horror do sangue, não arrasta lama nem provoca repulsa. Os traumas existem, mas são amenizados; a dor se manifesta de forma controlada; e mesmo a destruição mantém um apelo estético. O herói atravessa os conflitos com marcas visíveis, mas permanece

inteiro, inquebrável, preservando uma imagem de controle e nobreza mesmo diante da violência.

A forma como a figura do Capitão América foi reelaborada no cinema não pode ser dissociada do contexto corporativo em que essa adaptação foi concebida. Em 2009, a Walt Disney Company adquiriu a Marvel Entertainment por cerca de 4 bilhões de dólares (Goldman, 2009), incorporando ao seu portfólio um dos universos ficcionais mais ricos e influentes da cultura pop. A Marvel, até então em situação financeira frágil, tendo inclusive declarado falência em 1996, vinha recuperando sua força graças à criação do Marvel Studios e ao sucesso inicial de *Homem de Ferro* (2008). A aquisição pela Disney significou não apenas estabilidade econômica, mas um redesenho estratégico das propriedades intelectuais da Marvel dentro do modelo narrativo e mercadológico Disney.

Esse redesenho inclui uma clara higienização simbólica. A violência é estilizada, os dilemas éticos são simplificados, e os personagens são reconfigurados para atender a um ideal de heroísmo compatível com a estética da marca Disney: universal, inspiradora, emocionalmente segura. Nesse novo contexto, Steve Rogers se torna o herói ideal para a função simbólica que a Disney procura desempenhar, e é precisamente essa adequação que enfraquece, em parte, sua complexidade original. No entanto, há rachaduras nesse verniz: fissuras simbólicas que permitem observar um movimento de deslocamento e crise, especialmente após seu descongelamento e reinserção no tempo presente.

Antes de ser congelado, Steve Rogers encarnava, em muitos sentidos, o herói típico descrito por Umberto Eco (2015, p. 216): um sujeito moralmente íntegro, previsível em suas ações, coerente com os valores de sua época e culturalmente identificável como arquétipo positivo. Ele era, como define Georg Lukács em *A teoria do romance* (2000, p. 44), o herói épico: alguém que pertence a um “mundo em que valores e ações estão em plena harmonia, em que o indivíduo ainda não se sente alienado de seu entorno”. O Steve da Segunda Guerra é esse herói: sua força coincide com sua causa, sua missão com seu sentido de identidade, sua luta com a certeza do bem e do mal. Não há dilema, apenas destino.

Contudo, ao despertar décadas depois em um mundo radicalmente transformado, Steve é lançado em uma temporalidade que não lhe pertence e, mais do que isso, é confrontado com a instabilidade dos valores que outrora foram absolutos. Aqui começa sua transição de herói épico para herói moderno. Nas palavras de Lukács (2000), o herói moderno é aquele que carrega dentro de si o sentimento da distância, da separação entre o eu e o mundo, entre o ideal e a realidade. Essa distância é a base daquilo que ele chama de consciência demoníaca: um estado

de lucidez melancólica em que o herói reconhece sua inadequação ao mundo, mas insiste em resistir, mesmo sabendo que sua luta talvez nunca encontre resolução.

Em *O Soldado Invernal* (2014), essa consciência demoníaca começa a emergir com força. Steve descobre que a organização que o acolheu, a S.H.I.E.L.D., está corrompida por dentro, comprometida com práticas de vigilância, controle e manipulação em nome da segurança. Ao invés de encontrar um novo lar, ele encontra um sistema doente. A confiança que o movia no passado se transforma em desconfiança, mas não em cinismo. Ao contrário do herói cínico contemporâneo, Steve continua acreditando em certos valores, mas agora sem a certeza de que o mundo é capaz de sustentá-los. Essa tensão entre crença e desencanto, entre idealismo e desalento, é o que caracteriza sua condição moderna. Ele já não luta por uma causa perfeita, mas por uma lembrança do que um dia acreditou ser possível.

Essa transição simbólica, no entanto, é cuidadosamente delimitada pelas exigências da Disney. A consciência demoníaca de Steve é permitida, mas contida. A crise existe, mas é domesticada. O filme o apresenta como um herói em conflito, sim, mas um conflito elegante, palatável, que reafirma sua integridade ao invés de colocá-la em risco. O herói moderno de Lukács, aquele que se move num mundo partido e inconciliável, torna-se aqui uma versão suavizada: ele não se rebela, apenas resiste com dignidade. Sua inadequação não o fragmenta, apenas o isola. A crise de sentido é representada, mas não é vivida em toda sua profundidade dramática, porque o público, afinal, deve sair da sessão reconfortado, não perturbado.

Antes de se tornar símbolo de integridade moral no universo cinematográfico da Disney-Marvel, o Capitão América nasceu como um instrumento explícito de propaganda política. Criado por Joe Simon e Jack Kirby em 1941, o personagem surgiu meses antes da entrada oficial dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial e já carregava, em sua estreia, um gesto ideológico provocador: socar Adolf Hitler na capa da primeira edição. Steve Rogers encarnava, desde sua origem, uma resposta ficcional à ameaça do fascismo, funcionando como ícone de resistência democrática e como figura galvanizadora do patriotismo norte-americano. Era, portanto, uma construção narrativa e visual pensada para inflamar o moral da população, promover o engajamento na guerra e estabelecer um herói que unisse força, coragem e virtude em nome da nação.

Esse contexto de surgimento molda profundamente o tipo de heroísmo que Steve representa: ele é o soldado exemplar, o homem comum que, munido de ideais sólidos e um corpo fortalecido pela ciência, torna-se defensor absoluto da liberdade, uma liberdade, claro, definida dentro dos marcos do americanismo. Esse, então, é o herói típico: ele não se transforma ao longo da narrativa porque sua moralidade já está plenamente formada; ele não é ambíguo,

nem contraditório, nem dividido. Age sempre de acordo com o bem, que é apresentado como evidente e incontestável (Eco, 2015). Trata-se de um herói épico, no sentido lukácsiano: sua existência se dá em um mundo ordenado, onde os valores são compartilhados, as fronteiras entre bem e mal são visíveis e a ação heroica está em consonância com o dever histórico.

O Steve Rogers das histórias em quadrinhos da década de 1940 era um herói profundamente inserido no contexto de guerra e propaganda. Sua primeira aparição, em 1941, já o coloca em ação direta contra o nazismo, não de forma simbólica ou metafórica, mas explícita e violenta. Empunhando um escudo e, muitas vezes, também uma arma de fogo, o Capitão América é representado como um soldado ativo, combativo, colérico. Seu rosto frequentemente aparece contorcido pela raiva, seus inimigos são derrotados com brutalidade e, sobretudo, seu discurso é atravessado por uma retórica de combate sem ambiguidade: o inimigo deve ser derrotado a qualquer custo. A agressividade não é um defeito; é uma virtude patriótica.

Essa iconografia inicial faz parte de um momento histórico no qual os quadrinhos funcionavam como instrumentos de mobilização ideológica. Como observa Bradford W. Wright, em *Comic Book Nation* (2003), os super-heróis da Era de Ouro dos quadrinhos não tinham a função de problematizar o poder, sua tarefa era representá-lo, encarná-lo, defendê-lo. No caso do Capitão América, sua identidade está diretamente atrelada ao poder do Estado americano, sendo ele, literalmente, um produto do governo. É a ciência, financiada pelos militares, que transforma o jovem franzino em arma viva. A violência, portanto, é central em sua construção simbólica, e ela não é apenas autorizada, mas celebrada. Ele mata, atira, soca e lidera missões com um fervor que beira o fanatismo patriótico. O heroísmo está diretamente ligado à capacidade de eliminar o mal, não de negociá-lo.

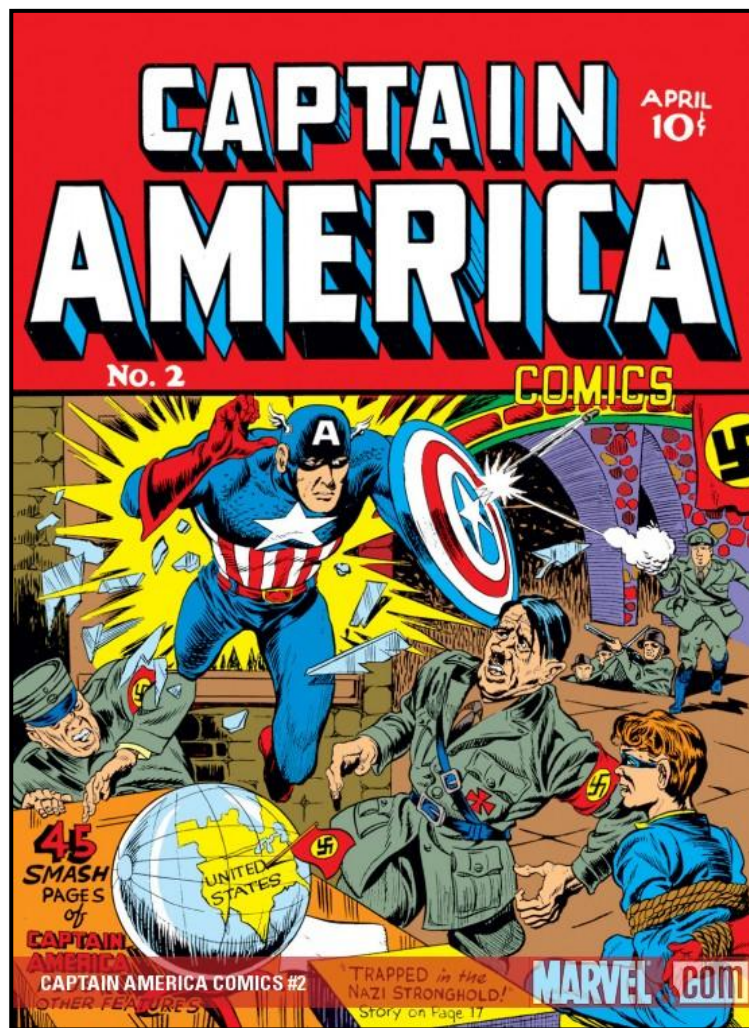


Figura 19 Capa da Edição 2 da revista *Captain America*, trazendo, mais uma vez, o herói frustrando os planos de Adolf Hitler. Fonte: KIRBY, Jack; SIMON, Joe. *Captain America Comics* #2. New York: Timely Comics, 1941. Disponível em: https://www.marvel.com/comics/issue/7860/captain_america_comics_1941_2. Acesso em: 29 abr. 2025.

Essa versão do personagem, entretanto, é invisibilizada ou passa por uma transformação radical na adaptação da Disney. *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), ao recontar a origem de Steve, mantém a guerra como pano de fundo, mas esvazia sua brutalidade. A HIDRA, organização dissidente nazista, assume o papel de principal antagonista, afastando o filme da representação direta da violência real da Segunda Guerra e inserindo um filtro alegórico. Steve até participa de batalhas, mas raramente aparece empunhando armas de fogo. Seus combates são estilizados, sua raiva é inexistente, e mesmo seus movimentos são coreografados com fluidez quase poética. Não há sujeira, não há sangue, não há peso. O conflito é convertido em espetáculo heroico, e não em campo de tensão política ou moral. A guerra é transfigurada em espetáculo e, como alerta Susan Sontag, em *Diante da Dor dos Outros* (2003), quando a dor vira espetáculo, ela perde seu poder de confrontação.

Essa transformação é sintomática de uma estratégia maior da Disney: a de proteger o público do desconforto. Como discutido anteriormente, a estética da inocência atua como um dispositivo de controle simbólico, que não apenas narra o bem, mas o torna confortável, visualmente agradável e moralmente inquestionável. A figura do Capitão América é reconfigurada para caber nesse molde: ele não carrega as contradições históricas de sua origem; ao contrário, ele é representado como alguém que, mesmo inserido em um conflito global, jamais se contamina pelo caos. É o soldado que não fere, o guerreiro que não sangra, o líder que não impõe, ele convence, inspira, encanta. A violência que antes fazia parte de sua identidade agora é suavizada, redirecionada, mascarada.

O filme estiliza a Segunda Guerra Mundial como uma batalha moral clara, onde o bem e o mal são delimitados com precisão, e onde a vitória é consequência direta da pureza de caráter. Steve é construído como o herói que, mesmo antes do soro, já era corajoso, generoso e digno. A famosa cena da granada, em que ele se joga sobre um explosivo desativado para proteger seus companheiros, resume essa concepção de heroísmo: não se trata de força física, mas de uma bondade essencial, natural. Ao tornar-se super-soldado, Steve não muda de essência; ele apenas amplia sua capacidade de agir sobre o mundo com a mesma integridade.

Esse processo carrega um forte teor ideológico. Ao apagar a agressividade do personagem original, a Disney também apaga a potência crítica que o Capitão América poderia encarnar nas narrativas contemporâneas. Ele deixa de ser um sujeito enraizado em seu tempo, marcado pelas contradições da guerra e pelos dilemas morais do combate, e se converte em um ícone atemporal da virtude, como se sempre tivesse representado equilíbrio emocional e autocontrole. Trata-se, em essência, de uma reescrita da própria história do herói para alinhá-lo aos valores da marca: estabilidade, esperança, afeto genérico. A raiva desaparece, o ímpeto é silenciado, e o que resta é o brilho suave de um herói que sorri enquanto salva o mundo.

Mas essa limpeza simbólica tem um custo: ela esvazia o personagem de sua densidade histórica e emocional. O Steve Rogers dos quadrinhos carregava a marca da guerra, ele sabia que lutar envolvia perder, ferir, e ser ferido. Sua violência era, muitas vezes, um reflexo direto da urgência do tempo em que vivia. Ao transformar esse herói em um modelo de autocontrole absoluto, a Disney também ensina o público a não esperar crítica, conflito real ou ambiguidade moral nas figuras que deveriam nos fazer pensar. A violência vira movimento coreografado. A história vira estética. O herói vira mascote.

Essa reconfiguração permite que Steve seja moldado como o modelo ideal de masculinidade para o imaginário familiar contemporâneo: forte sem brutalidade, viril sem agressividade, assertivo sem autoritarismo. Trata-se de uma masculinidade domesticada,

cuidadosamente ajustada para caber no molde simbólico da Disney, onde o desconforto é eliminado e a moral é cristalina.

A estética da inocência, aqui, não apenas embeleza o passado, mas o reinterpreta, suavizando conflitos, convertendo dores em virtudes e reduzindo o heroísmo a uma fórmula previsível. O Capitão América deixa de ser uma figura crítica para se tornar um símbolo confortável, expressão daquilo de que gostaríamos que o mundo fosse, não do que ele realmente é.

4.1.2 A consciência em ruína: Steve Rogers e a travessia impossível entre o passado e o mundo corrompido

Se *O Primeiro Vingador* apresenta Steve Rogers como herói épico, firmemente enraizado em valores morais absolutos, *O Soldado Invernal* (2014) desloca esse herói para um terreno de ambiguidade crescente. Ao trazer Steve para o presente, um presente marcado por vigilância em massa, guerras preventivas e corrupção institucional, o filme insere o personagem em uma crise simbólica: os valores que ele carregava da década de 1940 já não têm lugar garantido no mundo em que agora vive. É nesse ponto que a consciência demoníaca, conforme proposta por Georg Lukács, começa a emergir. Steve passa a perceber a distância entre o que acredita ser certo e o que o mundo realmente permite. Ele não é mais parte orgânica de uma totalidade ética; ele é um deslocado.

Em *A Teoria do Romance* (2000), Lukács descreve o herói moderno como aquele que, em vez de viver numa realidade em harmonia com seus ideais, é atormentado pela contradição entre o que é e o que deveria ser. De acordo com o crítico, o herói moderno já não encontra no mundo o reflexo de seu ser interior, e, por isso, sua luta é solitária, contraditória, e marcada por um sentimento de perda permanente. É exatamente esse abismo que se apresenta a Steve em *O Soldado Invernal*, quando ele descobre que a S.H.I.E.L.D., a organização que simbolizava segurança e ordem, foi infiltrada pela HIDRA, revelando que a instituição que ele jurou servir está fundamentalmente corrompida.

Essa revelação, no entanto, não gera em Steve uma resposta cínica, mas um conflito ético profundo. Ao contrário de outros personagens contemporâneos, como Tony Stark ou Nick Fury, ambos marcados por posturas que flertam com a desconfiança e o pragmatismo moral, Steve mantém sua crença nos princípios originais, mesmo quando tudo ao seu redor desmorona. Tony Stark, por exemplo, responde ao caos com soluções tecnológicas extremas, como a criação do

Ultron (em *Vingadores: Era de Ultron* (2015)) e o apoio aos Acordos de Sokovia (em *Capitão América: Guerra Civil* (2016)), muitas vezes motivado por culpa e paranoia. Sua ética é volátil, marcada por uma desconfiança crônica nas instituições e nos indivíduos. Nick Fury, por sua vez, opera com desconfiança estrutural: ele manipula informações, esconde planos e age nas sombras, como quem sabe que o sistema já está comprometido. Ambos, embora de formas diferentes, demonstram uma atitude de descrença na ideia de bem absoluto. Já Steve insiste na integridade do ideal, mesmo que precise romper com o aparato que o encarnava.

No entanto, essa transição para o trágico é novamente suavizada pela lógica simbólica da Disney. A crise está presente, mas é cuidadosamente encenada. O filme adota um tom mais sombrio, com cenas de ação mais intensas e dilemas morais mais complexos, mas esses elementos são constantemente equilibrados pela reafirmação da bondade essencial de Steve. Mesmo diante da traição institucional e da ameaça representada pelo próprio sistema que antes defendia, sua postura continua firme, e sua ética, intacta. A experiência da dor não o desestabiliza; ao contrário, reafirma seu compromisso com a justiça. A indignação diante das falhas da estrutura não se transforma em ruptura, mas em resposta estratégica. Ainda que a narrativa admita a existência de conflitos internos, ela os mantém sob controle, garantindo que o herói continue sendo símbolo de estabilidade moral.

A representação da violência também segue essa lógica. Diferentemente do primeiro filme, os combates aqui ganham intensidade: há mais confrontos diretos, com o uso evidente de armas brancas e de fogo. A câmera treme, os sons dos impactos reforçam o peso dos golpes, mas tudo permanece sob controle estético. Quase não há sangue, os corpos se movem com leveza calculada, e as lutas se aproximam mais de uma coreografia cuidadosamente planejada do que de um cenário de caos. A guerra urbana chama atenção pelo impacto visual, mas evita provocar desconforto emocional. Como observa Susan Sontag (2003), ao transformar o horror em espetáculo, a estetização da violência esvazia sua potência política. Em *O Soldado Invernal*, a brutalidade parece mais próxima da realidade, mas nunca a ponto de se tornar insuportável.

A presença de Bucky Barnes, o Soldado Invernal, acrescenta à narrativa uma camada emocional mais densa, marcada pelo trauma, pela manipulação mental e pela perda de identidade. Ainda assim, mesmo diante de tamanha carga dramática, o filme evita a catarse. A relação entre Steve e Bucky é construída com intensidade e afeto evidente, sustentada por uma lealdade que sobrevive ao tempo e à violência. No entanto, essa afeição nunca se manifesta por completo. Ela se insinua em olhares prolongados, silêncios carregados de significado, gestos que revelam cuidado, mas jamais ultrapassa os limites da contenção. A narrativa parece sugerir que qualquer demonstração mais explícita de vulnerabilidade comprometeria o equilíbrio

simbólico da masculinidade que se quer preservar. A amizade é, sem dúvida, profunda, mas sempre cuidadosamente dosada.

Nesse sentido, *O Soldado Invernal* sugere uma possível ruptura com os padrões tradicionais, mas não a concretiza. Apesar de mostrar um cenário de crise institucional e de colocar o herói diante de dilemas éticos mais complexos, o filme mantém Steve Rogers como um modelo estável de virtude. A trama insinua fragilidades, mas evita desenvolvê-las de forma profunda. A Disney apresenta uma versão mais sombria da narrativa, porém preserva os elementos centrais de sua fórmula. A ideia de inocência não desaparece, apenas é reformulada como resiliência. A masculinidade do protagonista também não é questionada de fato, apenas ajustada para se alinhar às demandas atuais. Mesmo quando parece abrir espaço para a crítica, o enredo a controla e a redireciona para reafirmar os mesmos valores de sempre, agora adaptados ao contexto contemporâneo.

Uma das camadas mais relevantes de *Capitão América: O Soldado Invernal* está no modo como o filme desenvolve a relação entre Steve Rogers e Bucky Barnes. Introduzido no primeiro longa como amigo de infância e aliado fiel, Bucky ressurgue na sequência como inimigo, agora reconfigurado como agente mentalmente manipulado e emocionalmente dissociado. Essa transformação, inspirada no arco ¹⁸ dos quadrinhos escrito por Ed Brubaker e ilustrado por Steve Epting, introduz uma quebra importante na linearidade narrativa do personagem. O retorno de Bucky representa mais do que uma ameaça física: reativa memórias e coloca em tensão a lealdade pessoal de Steve frente à autoridade institucional. O conflito deixa de ser apenas externo e se desloca para o campo ético e afetivo, exigindo que o herói reavalie suas alianças, prioridades e vínculos com o passado.

A partir de 2004, a saga do Soldado Invernal nos quadrinhos representa uma mudança importante na forma como o Capitão América é retratado. Publicada em um contexto posterior ao 11 de Setembro, essa narrativa reflete um período em que o discurso político dos Estados Unidos era dominado pelo medo, pela desconfiança e pela intensificação das práticas de vigilância. Steve Rogers passa a atuar em um cenário onde os parâmetros de certo e errado são menos definidos, a moralidade torna-se ambígua, e os inimigos deixam de ser figuras facilmente identificáveis. O retorno de Bucky, anteriormente dado como morto na Segunda Guerra Mundial e agora convertido em agente controlado pelo Estado, funciona como alegoria das

¹⁸ “O arco é um conjunto de duas ou mais edições contínuas publicadas em uma revista mensal. O arco funciona nos quadrinhos de uma forma como os capítulos funcionam nos livros, sendo usado para delimitar partes/fases do trabalho de um escritor numa HQ. O arco possui no mínimo duas edições e não tem um limite máximo” (HECK, 2018).

formas contemporâneas de violência institucional justificadas como proteção. O conflito central deixa de ser entre nações e se desloca para disputas internas por poder e narrativa. Nesse cenário, a imagem tradicional do herói começa a perder sua inocência, pressionada por estruturas de manipulação política e controle ideológico.

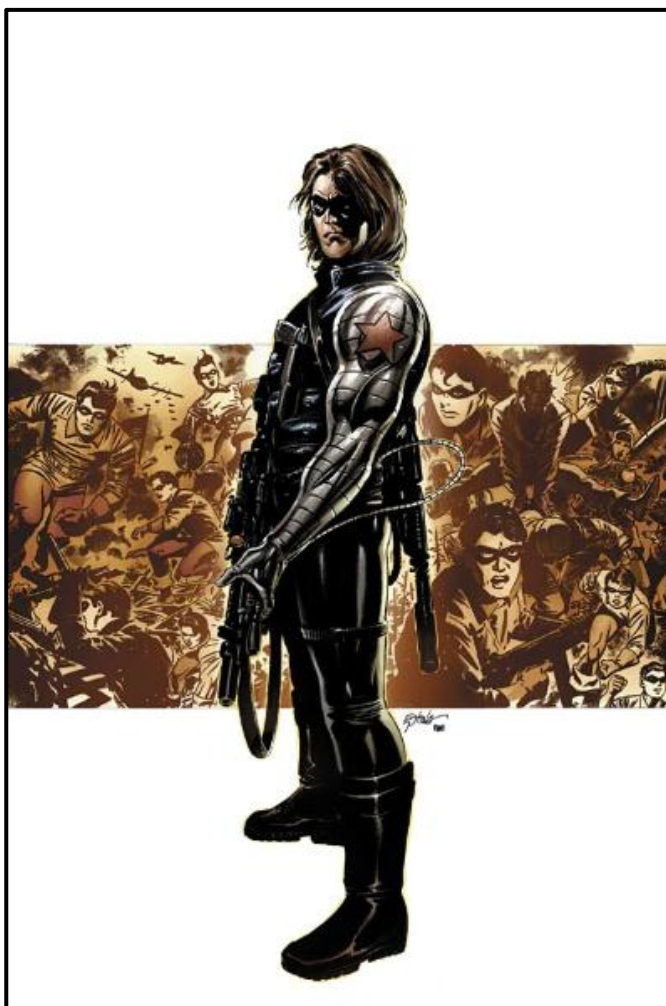


Figura 20 O Soldado Invernal. Fonte: DATABASE, Marvel. Winter Soldier (Story Arc). Disponível em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Winter_Soldier_\(Story_Arc\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Winter_Soldier_(Story_Arc)). Acesso em: 29 abr. 2025.

O Steve Rogers retratado nos quadrinhos de Brubaker é um personagem em conflito. A violência, antes apresentada como expressão de bravura, passa a ser mostrada como uma experiência traumática. O dever deixa de ser uma missão clara e se transforma em um dilema ético. Sua identidade como símbolo nacional também se fragiliza diante das mudanças políticas e sociais do século XXI. Conforme observa Georg Lukács (2000), o herói moderno vive em tensão constante com a realidade, já que os valores que representa não encontram respaldo no mundo à sua volta. Sua jornada não é mais uma afirmação de virtudes, mas uma tentativa de lidar com a perda de sentido. É esse o ponto central da construção de Brubaker: Steve se torna

um sujeito deslocado, dividido entre o passado que o moldou e o presente que já não o reconhece.

Na adaptação cinematográfica, contudo, essa crise é mantida sob controle. Embora o filme traga elementos do arco original, como a infiltração da HIDRA, o retorno de Bucky e a quebra da confiança institucional, todas essas tensões são filtradas por uma lógica de contenção emocional. O filme apresenta a crise institucional, mas se apressa em limitar sua profundidade: a infiltração da HIDRA na S.H.I.E.L.D. transforma o problema estrutural em um erro externo. Como afirma Henry Giroux,

A cultura Disney, como todas as formações culturais, é repleta de contradições; em vez de ser um império monolítico, a cultura Disney oferece momentos e prazeres potencialmente subversivos dentro de uma variedade de experiências contraditórias e complexas. (...) Mas, ao mesmo tempo, o potencial para leituras subversivas (...) não anula o poder de uma corporação como a Disney de monopolizar a mídia e saturar a vida cotidiana com suas próprias ideologias (Giroux, 1999, p. 5 e 7).¹⁹

A vigilância em massa, materializada nos helicarriers capazes de eliminar “ameaças em potencial” antes que ajam, é tecnicamente condenada, mas jamais eticamente enfrentada. Steve derruba a estrutura, mas não verbaliza a crítica. Ele não enfrenta o conceito da vigilância, apenas seus abusos pontuais.

A tensão entre masculinidade e expressão afetiva é um dos eixos centrais dessa reformulação simbólica. Como aponta R. W. Connell (2005), a masculinidade hegemônica é marcada não apenas por atributos de força, mas também pela repressão das emoções, pela recusa da vulnerabilidade e pela valorização da racionalidade em detrimento do sentimento.

No contexto das adaptações Disney-Marvel, a construção de Steve Rogers se alinha a um modelo de masculinidade que privilegia o autocontrole e a estabilidade emocional. Os vínculos afetivos que estabelece com outros personagens são relevantes para a trama, mas não são explorados como espaços de vulnerabilidade explícita. As perdas e conflitos que enfrenta servem, sobretudo, para reforçar seu compromisso com valores como lealdade e justiça, mantendo a coerência entre sua conduta e o papel simbólico que ocupa na narrativa. A dor e o sofrimento são representados, mas de forma contida, sem comprometer a imagem de equilíbrio e confiança que o personagem projeta. Essa configuração atende à demanda por um herói

¹⁹ *Disney culture, like all cultural formations, is riddled with contradictions; rather than being a monolithic empire, the Disney culture offers potentially subversive moments and pleasures in a range of contradictory and complex experiences. (...) But at the same time, the potential for subversive readings, (...) do not cancel out the power of a corporation like Disney to monopolize the media and saturate everyday life with its own ideologies.*

emocionalmente acessível, porém ainda compatível com os padrões tradicionais de racionalidade e liderança que definem o arquétipo heroico.

Essa forma de representar o afeto segue a lógica da ideologia Disney. Segundo bell hooks (1999), o amor tem potencial transformador, mas frequentemente é reconfigurado pelas estruturas de poder para reforçar valores de ordem, estabilidade e conformidade. No caso de Steve e Bucky, o que poderia ser uma relação atravessada pela vulnerabilidade emocional é apresentado como mais uma evidência do caráter íntegro e confiável do protagonista. Steve não é afetado pela perda no sentido de entrar em crise; ele continua agindo com base em convicções estáveis, reafirmando sua lealdade diante da adversidade. A narrativa evita tratar o afeto como desestabilização e o transforma em mais um traço do ideal de masculinidade controlada e funcional.

A representação de Bucky Barnes em *Capitão América: O Soldado Invernal* se distancia significativamente daquela construída nos quadrinhos. Enquanto nas HQs o personagem é abordado como uma máquina desumanizada, marcada pela supressão emocional e pela violência biopolítica que invade seu corpo e sua memória, no filme sua caracterização adota uma perspectiva mais restrita. O sofrimento é apenas insinuado, com pouco espaço para desenvolvimento de sua trajetória psíquica ou para a exposição dos impactos da manipulação a que foi submetido. A possibilidade de cura aparece vinculada à ação e à crença de Steve Rogers, que assume a função de catalisador do processo de restauração, ainda que essa restauração não se concretize de modo explícito. A crítica presente nos quadrinhos à lógica estatal de controle e à militarização das subjetividades é diluída, subordinada ao protagonismo heroico de Steve.

Essa escolha narrativa se articula com uma lógica recorrente nos blockbusters norte-americanos, conforme analisado por Susan Jeffords (1994), na qual o corpo masculino se torna um símbolo da integridade nacional. Esse corpo pode ser atingido, mas não destruído; afetado, mas não desestabilizado. No caso do Capitão América, a metáfora se intensifica: seu corpo, associado à identidade dos Estados Unidos, deve permanecer funcional e inabalável, servindo de apoio para os demais. A cena em que carrega Bucky é um exemplo evidente dessa simbologia, não apenas representa um gesto de amizade, mas reafirma seu papel como figura estabilizadora dentro da narrativa e da ordem ideológica.

Ao considerar a origem dos poderes de Steve e Bucky, evidencia-se uma hierarquia simbólica sustentada por discursos ideológicos. Ambos são resultado de processos de experimentação estatal e de engenharia corporal voltados para fins bélicos. Ainda assim, são posicionados de forma desigual dentro da narrativa. Steve é legitimado como herói nacional, produto da ciência americana, enquanto Bucky, construído a partir da interferência soviética, é

enquadrado como ameaça. O contraste não reside nos efeitos da manipulação, mas na origem geopolítica do experimento, que define a validade moral de cada personagem.

Esse contraste pode ser analisado a partir do conceito de biopolítica formulado por Michel Foucault (2008), segundo o qual o Estado moderno administra a vida por meio do controle dos corpos e da organização das populações. Steve representa o exemplo funcional desse modelo: seu corpo foi aprimorado, mas permanece subordinado aos valores e objetivos do Estado. Ele encarna a eficácia da intervenção estatal como meio de garantir segurança e estabilidade. Bucky, por sua vez, é apresentado como um corpo igualmente modificado, porém desvinculado de qualquer agência autônoma. Sua identidade é construída em função da instabilidade, do apagamento e da obediência forçada a uma lógica autoritária externa.

Essa oposição entre os dois personagens, no entanto, perde consistência quando submetida a uma análise crítica. Ambos foram submetidos a regimes de controle que exploram o corpo como instrumento de guerra e dominação. A diferença fundamental reside na forma como suas histórias são narradas. Steve é posicionado como sujeito pleno, portador de agência e legitimidade. Bucky, por outro lado, só é reconhecido enquanto figura digna de empatia por meio do olhar de Steve, e não por sua condição enquanto vítima de um sistema de opressão. Como aponta Slavoj Žižek (2008), a violência simbólica se sustenta justamente por se apresentar como natural, legítima e invisível. O filme reforça esse mecanismo ao transformar a condição de Bucky em pano de fundo dramático para a consolidação da heroicidade de Steve, em vez de problematizar a lógica que estrutura a instrumentalização de ambos.

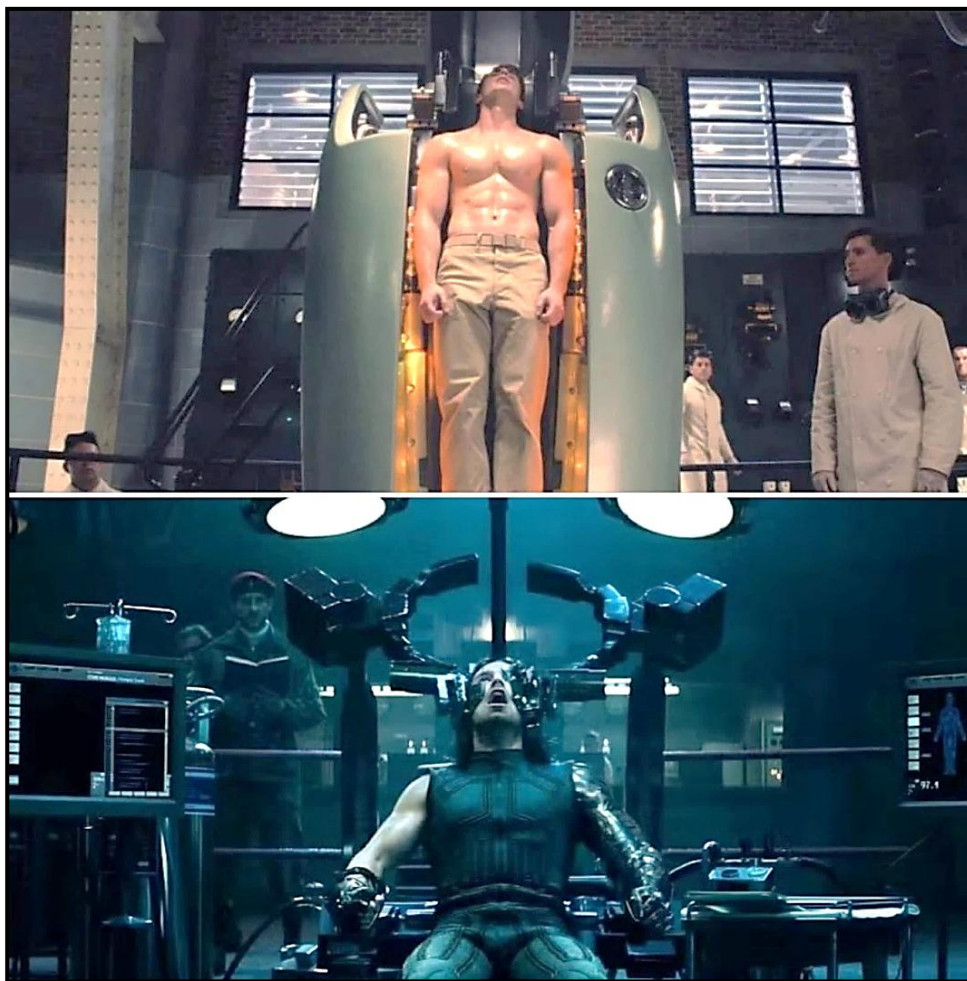


Figura 21 Acima, Steve Rogers ao final de sua transformação controlada e supervisionada pelo governo americano: mudança legitimada e autorizada. Abaixo, Bucky Barnes sofrendo tortura e lavagem cerebral para se tornar o Soldado Invernal nas mãos do governo soviético: transformação vista como ilegítima e ilegal. Fonte: A Autora.

A presença de Bucky Barnes, reconfigurado como antagonista marcado por traumas, introduz uma dimensão crítica ao desenvolvimento da narrativa. Sua trajetória remete ao retorno de elementos políticos e afetivos do passado, que colocam em xeque as bases do presente vivido por Steve Rogers. Nos quadrinhos, Bucky é apresentado como um sujeito cuja identidade foi sistematicamente desarticulada por práticas de biopoder: ele é transformado em arma estatal por meio de manipulações físicas e psicológicas, incluindo apagamentos de memória e processos de doutrinação. O reencontro entre Steve e Bucky, nesse contexto, ultrapassa a memória pessoal e expõe os conflitos éticos da obediência institucional.

Na versão cinematográfica, no entanto, essa densidade simbólica é atenuada. A relação entre os dois personagens permanece significativa, mas sua expressão é restrita. As manifestações de afeto são codificadas em gestos e silêncios, evitando exposições emocionais que possam fragilizar a imagem de autocontrole atribuída a Steve. Essa contenção reflete a lógica da masculinidade hegemônica descrita por R. W. Connell (2005), que associa autoridade

à supressão da vulnerabilidade. Steve é moldado de acordo com esse padrão: sua capacidade de sentir é reconhecida, mas nunca representada de forma expansiva. O afeto é disciplinado, subordinado à exigência de estabilidade moral. A narrativa legitima o vínculo entre os personagens apenas enquanto ele reforça a coerência simbólica do herói, evitando que a dimensão emocional se converta em instabilidade narrativa.

Nos quadrinhos, por outro lado, o arco narrativo é mais radical. Brubaker insere Steve em uma crise ontológica: ele já não sabe por que, ou para quem, luta. A consciência demoníaca não é apenas sugerida, ela explode, confrontando diretamente a identidade nacional, os mecanismos de vigilância e a falência moral do Estado.

Nesse sentido, a vigilância, no filme, aparece como problema técnico, e não político. A S.H.I.E.L.D. falhou não porque representa uma lógica autoritária, mas porque foi contaminada por um mal externo. Ao remover o conflito da esfera estrutural, o filme assegura que Steve continue sendo o símbolo da ordem, e não da insubordinação. Como se, uma vez derrotados os “infiltrados”, tudo pudesse voltar a ser como era. A violência do Estado é, assim, reconfigurada como erro isolado, e não como mecanismo contínuo de dominação. O que, nos quadrinhos, é um chamado à consciência, à recusa, no cinema se torna pano de fundo emocional para reforçar a ética imaculada do protagonista.

Esse apagamento simbólico é ainda mais visível quando se observa a ausência de consequência real para os dilemas enfrentados. A destruição dos helicarriers no clímax do filme não provoca abalo político, não há trauma coletivo, nem investigação pública. Tudo é resolvido com ação e espetáculo. Como observa Sontag (2003, p. 272), “para muitas pessoas na maioria das culturas modernas, a brutalidade física é antes um entretenimento do que um choque. (...) Algumas desgraças são mais passíveis de ironia do que outras.” A Disney transforma o colapso institucional em cenário dramático, e não em ponto de virada.

Ao final, *O Soldado Invernal* ensaia a desconstrução do herói épico, mas não a concretiza. A crise subjetiva é sinalizada, embora permaneça contida. A crítica à biopolítica, à vigilância estatal e ao autoritarismo aparece em segundo plano, sem comprometer a posição simbólica ocupada por Steve Rogers. Ele segue sendo o eixo moral da narrativa. O filme preserva sua imagem de integridade e transforma os conflitos em oportunidades para reafirmar seu caráter. O herói não rompe com a estrutura, apenas reposiciona os elementos disfuncionais para restaurar a ordem de forma mais eficiente. Quando a crítica emerge, seu papel é validar a permanência de Steve como figura confiável, mesmo em contextos de instabilidade institucional.

Esse processo preserva a inocência moral do personagem, garantindo ao público uma experiência de reconciliação e segurança. A masculinidade de Steve continua a operar como elemento de transição entre sensibilidade e autoridade, mantendo-se ajustada aos valores de racionalidade, força e controle emocional. Seu corpo e sua conduta são apresentados como exemplos de equilíbrio entre firmeza e empatia. A imagem construída não é a de um revolucionário, mas de um gestor ético da crise. O herói ideal não desafia o sistema, ele o corrige de dentro.

4.1.3 O herói silenciado: a impossibilidade do retorno e o apagamento de Steve Rogers em sua própria guerra

Se *O Soldado Invernal* introduz as rachaduras no mundo de Steve Rogers, *Capitão América: Guerra Civil* (2016) é o momento em que essas rachaduras se tornam fratura. O filme coloca o Capitão América diante de uma decisão fundamental: submeter-se aos Acordos de Sokovia, que impõem o controle estatal sobre as ações dos super-heróis, ou rejeitá-los, mesmo que isso o transforme em foragido da lei. A escolha de Steve não se baseia apenas em desconfiança institucional, mas em uma fidelidade afetiva profunda: ele recusa os acordos principalmente por saber que eles colocariam Bucky Barnes em risco. A partir daí, o embate simbólico se organiza em torno de dois polos: de um lado, a lógica da vigilância e da obediência representada por Tony Stark; do outro, a ética da autonomia moral e da lealdade pessoal encarnada por Steve.

Essa configuração parece prometer uma crítica contundente à lógica do poder centralizado, ao controle estatal e à militarização da segurança, elementos que, nos quadrinhos da saga *Civil War* (2006 – 2007), estão no centro da narrativa. Na HQ, o conflito é profundamente político: a “lei de registro de super-humanos” emerge após um desastre causado por heróis imprudentes, e impõe uma vigilância quase totalitária sobre a identidade e os movimentos de indivíduos com poderes. O Capitão América se opõe frontalmente à medida, não por capricho, mas por entender que a liberdade individual é incompatível com a submissão cega ao Estado, especialmente num contexto em que o governo se revela disposto a tudo para manter o controle.

Nos quadrinhos, Steve se torna um rebelde ideológico. Ele lidera uma resistência clandestina, abriga fugitivos e, ao final da saga, abandona a luta ao perceber que sua resistência já não representa mais um ideal, mas uma guerra que destrói vidas inocentes. A consciência

demoníaca, aqui, é levada ao limite: Steve deixa de lutar não porque foi vencido, mas porque entende que lutar, naquele ponto, seria trair a própria ética que desejava proteger. Ele se rende de forma silenciosa, trágica, e logo depois é assassinado, um gesto simbólico fortíssimo que marca o fim do herói clássico como figura conciliadora da moral.



Figura 22 painel final do tie-in de Guerra Civil, *A Confissão*, no qual Tony Stark admite ao corpo do amigo, que morreu em decorrência da guerra, que “não valeu a pena”. Fonte: BENDIS, Brian Michael; MALEEV, Alex. *The Confession*. Nova York: Marvel Comics, 2007.

Já na adaptação, a radicalidade desse embate é substituída por um drama de lealdade emocional. Os Acordos de Sokovia são apresentados, mas sua discussão política é breve, superficial, e rapidamente diluída em questões afetivas. O foco da narrativa se desloca para o triângulo simbólico entre Steve, Tony e Bucky. A vigilância estatal deixa de ser tema e torna-se pano de fundo para um conflito interpessoal. A disputa não é mais entre liberdade e controle, mas entre amigos que não conseguem mais confiar uns nos outros. A guerra civil é narrativamente domesticada como uma briga de família.

Essa escolha narrativa revela o limite da Disney diante da crítica estrutural. Ao invés de radicalizar a figura de Steve, permitindo que ele se torne, de fato, um herói insurgente, o filme o mantém dentro da lógica da moralidade pessoal. Ele continua sendo justo, corajoso, íntegro.

Mesmo quando enfrenta o governo, ele o faz sem romper completamente com suas bases simbólicas. Como alerta Henry Giroux

A Disney atribuiu um novo significado à política da inocência como uma narrativa voltada à formação da memória pública e à produção de um “corpo geral de identificações” que promove uma versão higienizada da história americana. A inocência também funciona como um recurso retórico que limpa a imagem da Disney das complexidades do comércio, da ideologia e do poder (Giroux, 1999, p. 30).²⁰

Do ponto de vista da consciência demoníaca, Steve Rogers é apresentado como um sujeito em crise, embora essa instabilidade seja controlada pela própria lógica da narrativa. Há momentos de dúvida e resistência, especialmente em relação a decisões estatais, mas esses movimentos não se traduzem em um afastamento real das estruturas que o legitimam como herói. O embate é absorvido pela interioridade do personagem, sem implicações políticas mais amplas.

Seus questionamentos seguem uma lógica individualista e moral, fundamentada em valores como lealdade e confiança. A crítica que formula ao sistema não implica rejeição dos fundamentos ideológicos que sustentam a ordem vigente, apenas sinaliza desconfortos pontuais. Seu posicionamento, ainda que dissidente em alguns aspectos, reforça a própria estabilidade do mundo narrativo.

Como Slavoj Žižek (2008) propõe, o liberalismo contemporâneo acomoda críticas desde que elas não ameacem a base da estrutura simbólica dominante. Steve ocupa esse exato lugar: exerce oposição dentro dos limites do aceitável, sem ultrapassar os contornos do sistema que o consagra como figura central.

A violência e a afeição contidas no confronto entre Steve e Tony são o ápice emocional de *Guerra Civil*, e também seu maior artifício de neutralização simbólica. A luta entre os dois heróis, ainda que intensa, é atravessada por uma ambiguidade afetiva que impede o espectador de vê-la como confronto ideológico real. A sequência final, localizada num bunker isolado e sombrio, é carregada de tensão física, mas também de mágoa, ressentimento e intimidade ferida. Tony não está lutando por convicção política, ele está vingando a morte dos pais. Steve não está defendendo princípios abstratos, ele está protegendo Bucky.

O que se apresenta como um confronto simbólico de grande escala é, na prática, reduzido a um desacordo de natureza pessoal. A narrativa organiza o embate entre Steve e Tony em torno

²⁰ Disney has given new meaning to the politics of innocence as a narrative for shaping public memory and for producing a “general body of identifications” that promote a sanitized version of American history. Innocence also serves as a rhetorical device that cleanses the Disney image of the messiness of commerce, ideology, and power.

de motivações emocionais, diluindo o potencial político do conflito. A Disney estrutura essa tensão dentro de uma lógica afetiva que impede a radicalização ideológica: a violência é enquadrada como consequência de relações interpessoais, e não como reflexo de disputas estruturais. Com isso, o dissenso é canalizado para o campo moral e privado, neutralizando sua capacidade de gerar transformações no nível sistêmico.

Essa ambiguidade é reforçada pela manutenção da masculinidade ideal (e silenciosa) que marca os dois personagens. Mesmo diante da dor, da traição e da perda, ambos permanecem contidos. A raiva se expressa em ações físicas, mas nunca em explosões emocionais descontroladas. Não há lágrimas, não há gritos, não há confissões. A afeição entre os dois é visível, mas apenas até onde a norma da masculinidade hegemônica permite. Como reforça R. W. Connell (2005, p. 164), “A masculinidade hegemônica estabelece sua hegemonia, em parte, ao reivindicar para si o poder da razão e, assim, representar os interesses de toda a sociedade; é um equívoco identificar a masculinidade hegemônica apenas com a agressão física.” Steve e Tony personificam esse modelo mesmo na desintegração do vínculo. São adversários, mas jamais vulneráveis um diante do outro.

Esse autocontrole é ainda mais visível no gesto simbólico que encerra o confronto: a desistência do escudo e sua posterior devolução. O escudo, até então metáfora da proteção, da justiça e do idealismo de Steve, é abandonado por ele. Mas esse gesto, que poderia ser lido como ruptura, é cuidadosamente coreografado para parecer apenas um afastamento temporário. O escudo não é destruído e a figura do herói não é desmantelada. A entrega é feita em silêncio, sem discurso, sem denúncia, sem catarse. Como observa Susan Jeffords (1994), o herói norte-americano pode até cair, mas jamais se desfigura; sua identidade é preservada mesmo na derrota. Steve não abandona o ideal, apenas se afasta dele para poder retomá-lo mais adiante, renovado.



Figura 23 Tony Stark devolve o escudo a Steve Rogers durante os eventos de Vingadores: Ultimato. Fonte: *Avengers: Endgame*. Direção de Joe Russo e Anthony Russo. Marvel Studios, 2019.

A consequência disso é que, mesmo após a aparente ruptura com o Estado, a ordem simbólica permanece intacta. Steve continua sendo o porto seguro, o homem justo, o líder confiável. Seu ato de deserção não é visto como insubordinação, mas como fidelidade moral a um código superior, que a própria narrativa valida. Ele permanece herói, mesmo quando a lei o define como criminoso. O colapso institucional não o transforma em insurgente, o transforma em mártir ético. A crítica estrutural é, novamente, substituída por uma performance individual de retidão.

A radicalidade presente nos quadrinhos de *Guerra Civil* desaparece quase por completo na adaptação cinematográfica. Na HQ de Mark Millar e Steve McNiven (2006 – 2007), a violência é real, a perda é irreparável e o conflito ideológico é incontornável. Steve abandona a luta não porque deseja preservar o vínculo com Tony, mas porque percebe que sua resistência, embora justa, se transformou em destruição cega. Ele baixa as armas ao ver civis feridos, ao perceber que a liberdade que defende está sendo manchada pela própria guerra. Sua rendição é trágica, desoladora, sem redenção. E, pouco tempo depois, ele é assassinado, um gesto narrativo que sela a destruição simbólica do herói clássico, incapaz de sobreviver ao mundo moderno, deixando sua consciência demoníaca enraizar-se.

No filme, não há consequências semelhantes. A destruição do grupo é parcial. E, ao final, Steve deixa uma carta para Tony pedindo desculpas, mais uma reafirmação da moral pessoal acima da crítica institucional. Como afirma Henry Giroux (1999), a Disney constrói a ilusão de

ruptura apenas para reforçar, no final, os valores que ela mesma não deseja colocar em risco. A guerra civil que o título promete, portanto, é apenas um tropeço emocional no caminho da reconfiguração simbólica. O mundo pode ter ruído, mas o herói permanece puro.

A transformação simbólica de Steve Rogers durante a *Guerra Civil* nos quadrinhos é infinitamente mais radical do que aquela representada no cinema. Desde o início da saga, Steve é posicionado fora da legalidade e da ordem institucional. Quando se recusa a colaborar com os planos de registro, é imediatamente considerado traidor, e passa a ser caçado por agentes do próprio governo que antes o viam como líder. Sua fuga do Helicarrier, após recusar ordens de Maria Hill, marca a quebra definitiva com a autoridade (Millar, McNiven, 2007, p. 30). Hill o chama de vilão; os jornais o tratam como criminoso. Steve, enfim, se torna o outro, o dissidente e, sobretudo, aceita sê-lo.

É nessa ruptura que sua consciência demoníaca emerge de forma plena. Como define Georg Lukács, essa consciência nasce quando o herói percebe que o mundo já não reflete seus valores, e que insistir neles é persistir na desarmonia e, portanto, no sofrimento. A distância entre alma e ação, entre ideal e realidade, torna o herói moderno um ser condenado à luta solitária, à perda, ao deslocamento (Lukács, 2000). O Steve das HQs compreende essa distância e, ainda assim, escolhe lutar, mesmo sabendo que essa luta não levará à glória, mas à fratura.



Figura 24 Steve acusa Maria Hill de fazer politicagem com o projeto de lei que regulamenta a atividade super-heróica e argumenta que não vai caçar seus colegas mascarados. A diretora da SHIELD rebate dizendo que mascarados que não seguem a lei sempre foram os vilões. Fonte: MILLAR, Mark; MCNIVEN, Steve. Civil War. New York: Marvel Comics, 2007. 208 p.

Esse processo se cristaliza na história no *tie-in*²¹ de *Guerra Civil Rubicão* (2008), na qual Steve e Tony conversam tentando chegar a um acordo sobre a guerra, e esse último aponta essas características como falhas:

“Você é o homem perfeito. Vive por ideais e padrões que são... *mais* do que ultrapassados, são *impossíveis* pra qualquer um que não você. E quando é

²¹ *Tie-in* “São histórias derivadas das megassagas ou das sagas de nicho. Minisséries, séries mensais, quinzenais, revistas solo ou mesmo de grupo, todas podem se tornar um tie-in. A única exigência para isso é que o seu plot, durante o arco tie-in, esteja atrelado com a saga. Os *tie-ins* costumam ser destacados na capa das HQs, com o logotipo da saga à qual estão conectados” (HECK, 2018).

confrontado pelas nuances de cinza, quando as pessoas inevitavelmente o decepcionam porque são *falhas*, você faz o que *sempre* fez quando a barra pesou: resiste e luta *ainda mais*. Não importa se pode vencer. Às vezes, acho que você preferiria *morrer* no esplendor da glória a encarar a realidade” (Gage; Haun, 2008, p. 83, grifo do autor).

Sem se deixar abalar pelas críticas do velho amigo, a resposta de Steve Rogers mostra que seus dois lados, o épico e o moderno, coexistem, apesar de parecerem incompatíveis:

“Sabe, mesmo após todos esses anos, essa é uma das coisas do mundo moderno à qual tive mais dificuldade pra me ajustar. A porcaria da *psicologia barata*. O que é certo é certo. Se você acredita, você defende” (Gage; Haun, 2008, p. 83, grifo do autor).

Ao ser confrontado com as contradições entre sua formação heroica e o contexto sociocultural em que passa a atuar, Steve Rogers passa a ocupar uma posição intermediária entre dois modelos narrativos. Por um lado, carrega os traços do herói clássico, centrado em valores absolutos e ações exemplares; por outro, atua em um cenário marcado pela fragmentação, pela subjetividade e pela crise de coesão coletiva, elementos típicos da modernidade. Sua trajetória é marcada por um processo contínuo de adaptação, no qual ele não rompe com suas origens simbólicas, mas também não se integra de forma plena às exigências narrativas do herói moderno.

Seu percurso se estabelece, assim, como um processo contínuo de adaptação: ele molda suas ações de acordo com as exigências do presente, sem jamais trair os valores e ideais que o formaram. Essa convivência entre tempos e modelos heroicos configura uma espécie de pacto, uma troca silenciosa entre o herói e a sociedade contemporânea, na tentativa de encontrar um equilíbrio onde ambas as partes possam se beneficiar, ou ao menos sofrer o menor dano possível.

Por mais improvável que pareça, o próprio Capitão América é a materialização dessa possibilidade: a de existir como herói épico em pleno século XXI, sobrevivendo à experiência (ou, no mínimo, resistindo a ela com notável inteireza).

O herói épico, confiável e coerente, desaparece; em seu lugar surge o herói moderno trágico, que luta mesmo quando sabe que não vencerá e que morre não como ícone, mas como ameaça.

Sua morte não é o ápice de sua heroização, mas o ápice de sua deslegitimação pública. Ele morre preso e algemado por ordens do próprio Estado que antes representava. O que o transforma, posteriormente, em mártir não é seu gesto, mas o colapso da narrativa oficial: só depois que a verdade sobre os lucros indevidos de Tony Stark com a Lei de Registro (Jenkins,

Bachs, 2008, p. 20) vem à tona, o público passa a reavaliar o Capitão e, em parte, resgatá-lo. Como Giroux aponta, usando os filmes *Bom dia, Vietnã* (1987) e *Uma Linda Mulher* (1990) como exemplo

(...) são textos culturais exemplares porque oferecem a possibilidade de uma leitura crítica sobre como a política da inocência opera para ocultar os princípios ideológicos utilizados para legitimar uma concepção racista do imperialismo global, uma visão nostálgica da história e uma afirmação dominante dos valores familiares (Giroux, 1999, p. 145).

O martírio de Steve, portanto, é pós-morte, parcial e politicamente ambíguo.

No MCU, essa trajetória é completamente diluída. Steve se recusa a assinar os acordos, mas em momento algum é retratado como vilão de fato. Mesmo em fuga, permanece moralmente íntegro aos olhos da narrativa. Steve não é o herói em crise; é o herói fiel a si mesmo. A deslegitimação simbólica nunca ocorre, e sua insurgência é suavizada como rebeldia virtuosa. Ele se afasta do sistema, mas nunca rompe com o modelo de heroísmo que representa.

Essa diferença também é resultado de uma mudança estrutural no foco narrativo: o protagonismo de Bucky. Nos quadrinhos, Bucky é irrelevante para o arco da *Guerra Civil*. Embora combata ao lado do Capitão América, o Soldado Invernal não ocupa papel de destaque na narrativa dos quadrinhos, sendo inserido de forma periférica em publicações complementares (*tie-ins* como *Winter Kills*, de 2006) que pouco interferem diretamente no arco central da Guerra Civil. Sua relevância aumenta somente após o término do conflito, quando Steve morre e Bucky Barnes assume o manto do Capitão América e passa, então, a ocupar o centro das atenções como protagonista.

No que diz respeito à morte dos pais de Tony Stark, que tem o Soldado Invernal como culpado na narrativa do MCU, os quadrinhos não atribuem a responsabilidade a ele, tampouco esse evento integra a trama da Guerra Civil, nem no enredo principal, nem em histórias paralelas. É canônico no universo quadrinesco, no entanto, que Howard e Maria Stark morreram em um acidente de carro envolto em suspeitas. Embora existam teorias apontando para possíveis sabotagens arquitetadas por inimigos de Howard, o caso permanece oficialmente sem solução.

No MCU, Bucky Barnes assume uma função estratégica na narrativa: atua como motor emocional das ações de Steve Rogers. Sua presença desloca o foco do embate político-institucional para um conflito de ordem pessoal. A oposição de Steve ao governo e seu confronto com Tony Stark deixam de ser motivados por divergências ideológicas amplas e passam a ser guiados pela lealdade a Bucky. Com isso, o debate sobre vigilância estatal e

liberdade civil é reduzido a uma questão de vínculo afetivo. A figura de Bucky, marcada pela ambiguidade e pelo trauma, serve como elemento de humanização do protagonista. Como argumenta Susan Jeffords (1994, p. 55), quando o herói carrega o corpo do outro, esse gesto não representa uma ruptura, mas uma reafirmação simbólica da ordem por meio da compaixão. No caso de Steve, carregar Bucky, tanto fisicamente quanto como responsabilidade emocional, reforça sua posição como figura confiável, capaz de proteger e preservar valores considerados centrais pela narrativa..

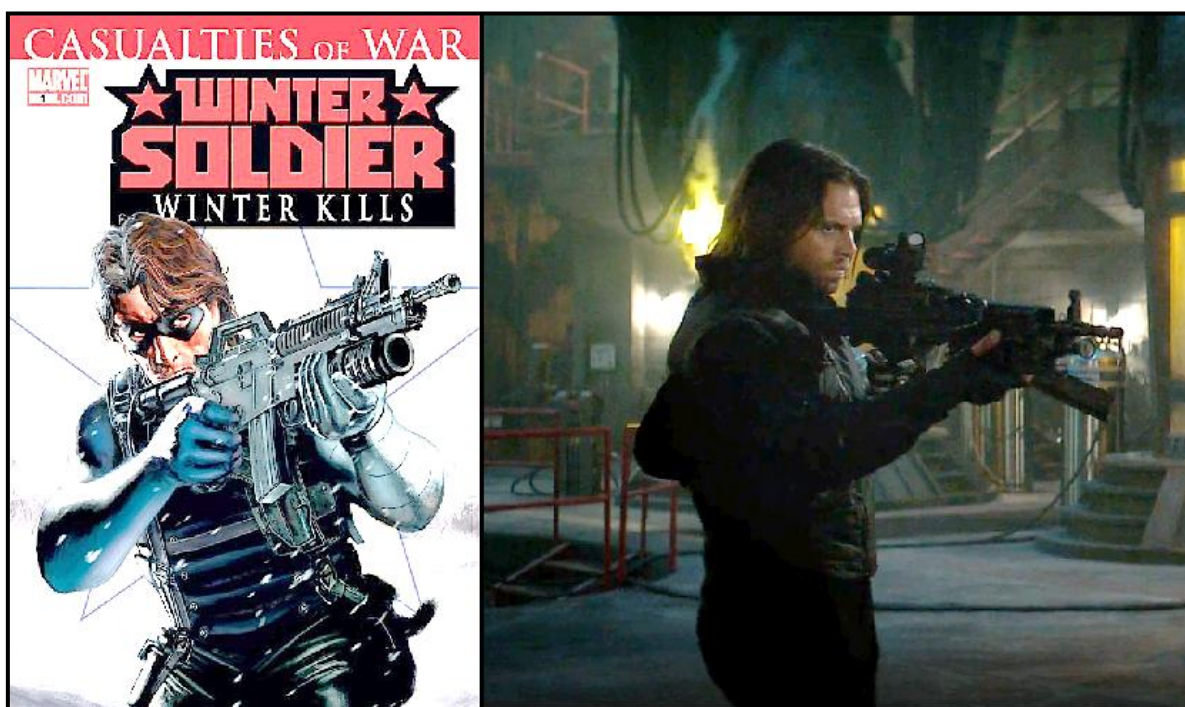


Figura 25 Alvo das maiores e mais incisivas críticas dos fãs leitores à adaptação de Guerra Civil, o Soldado Invernal ganhou protagonismo e papel central no desenrolar dos conflitos da adaptação, enquanto teve uma participação quase obscura nos eventos da HQ. À esquerda, capa do tie-in de Guerra Civil, Winter Kills (2006), protagonizado pelo Soldado Invernal. À direita, Bucky Barnes em cena da adaptação de Guerra Civil. Fonte: A Autora.

A condução emocional da narrativa cumpre a função de preservar o status simbólico do Capitão América. Em vez de apresentar uma trajetória marcada por crise, ruptura ou transformação estrutural, o personagem é retratado como estável diante da adversidade. Elementos como sofrimento, dúvida e apego emocional são incorporados à sua construção, mas sem comprometer sua imagem de resiliência e integridade. A radicalidade presente nos quadrinhos, que chega a conduzir Steve Rogers a um colapso existencial, é substituída por uma reafirmação dos valores tradicionais que ele representa: coragem, lealdade e virtude. Mesmo quando a narrativa sugere um conflito interno mais profundo, ele é contido e ressignificado como expressão de força moral. A figura do herói moderno, marcada pela ambiguidade e pela

instabilidade, é suavizada por um discurso afetivo que reforça a continuidade simbólica do personagem.

Embora o filme de 2016 leve o nome *Capitão América: Guerra Civil*, o protagonismo simbólico de Steve Rogers é constantemente ofuscado pela presença de Tony Stark, tanto pela construção narrativa quanto pela lógica mercadológica que sustenta o MCU. Ao contrário da versão dos quadrinhos, em que Capitão América e Homem de Ferro dividem o arco dramático de forma relativamente equitativa, permitindo que o leitor compreenda e questione ambos os lados do conflito, o filme se estrutura de maneira desigual: Tony, interpretado por Robert Downey Jr., é humanizado, aprofundado, emocionalmente exposto, enquanto Steve, papel de Chris Evans, é mantido como símbolo, como gesto moral, mas não como sujeito com história própria.

Essa assimetria é particularmente evidente quando observamos o tempo e o peso narrativo que cada personagem recebe. Em *Guerra Civil*, há uma cena inteira dedicada à projeção da última memória de Tony com seus pais, um recurso diegético sofisticado que insere o espectador diretamente no trauma emocional do personagem. A relação de Tony com Howard Stark, marcada por ambivalência, ressentimento e ausência, é colocada no centro da motivação que o leva a agir como age. Esse gesto, ver o último encontro com os pais, para depois descobrir que Bucky, que conheceu Howard, mas, na pele do Soldado Invernal, os matou, serve para ancorar a explosão emocional de Tony em uma dor legítima, compreensível, humana. O público não apenas entende sua raiva, ele a sente junto.

Steve Rogers, ao longo da narrativa, é construído com menos densidade subjetiva do que Tony Stark. O filme oferece poucas informações sobre seus desejos, perdas ou contradições internas. A menção à perda de Peggy Carter é breve e carece de desenvolvimento dramático. Outros aspectos de sua vida pessoal, como a ausência de vínculos familiares ou traumas anteriores, não são abordados. Embora seja um personagem deslocado temporalmente, um homem retirado de seu tempo histórico, o impacto desse desenraizamento não é explorado em profundidade. A narrativa o apresenta mais como um símbolo do que como uma figura com subjetividade própria, o que o posiciona de forma desigual em relação a Tony, cuja humanidade é explicitamente articulada por meio de conflitos internos, relações pessoais complexas e instabilidade emocional.

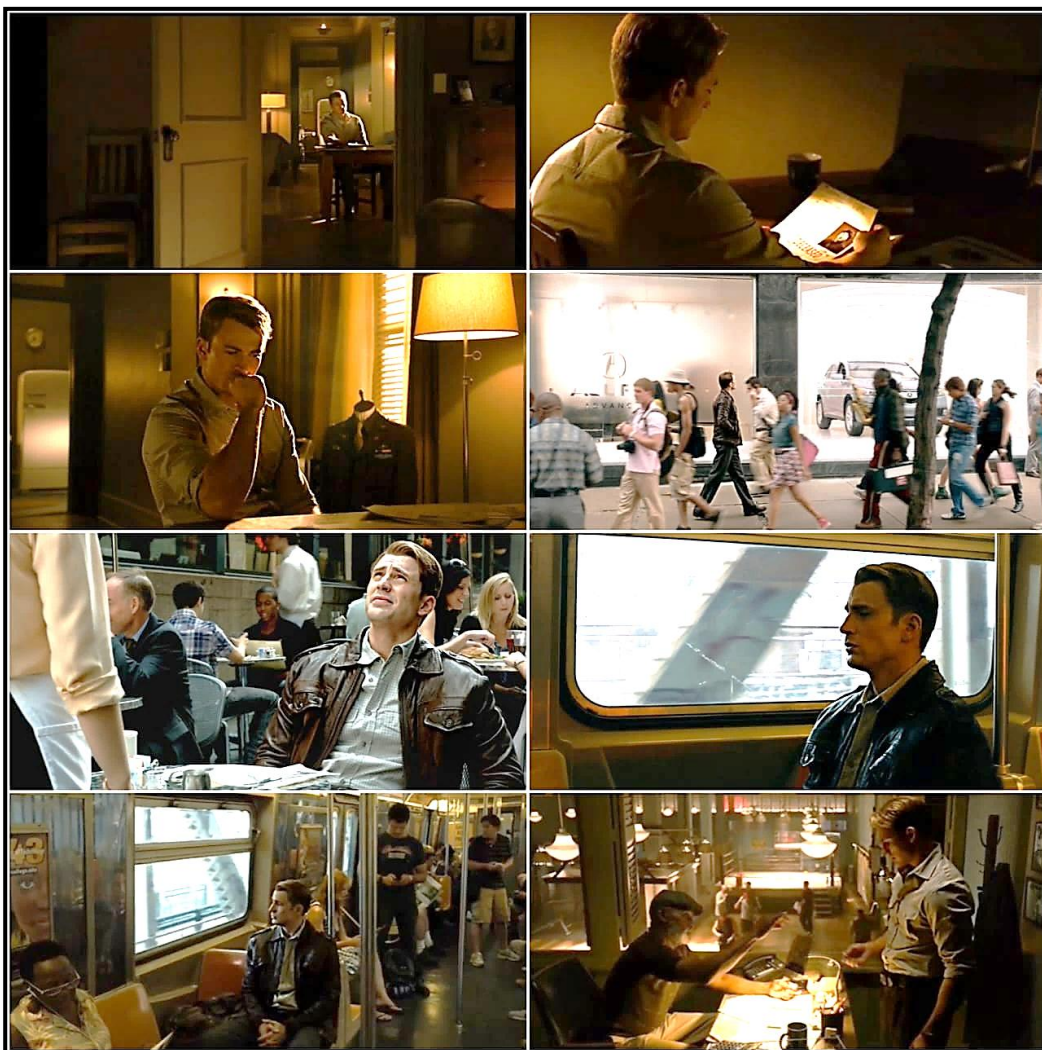


Figura 26 Única cena com Steve Rogers se adaptando à vida depois de seu descongelamento e com algum tipo de introspecção do personagem. Cena que foi completamente retirada da versão final do filme *Os Vingadores* (2012). Fonte: DELETED SCENE: Captain America - Marvel's The Avengers. United States: Marvel Studios, 2012. Son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C-mSYyhn87Y>. Acesso em: 29 abr. 2025.

Esse apagamento não é casual. Robert Downey Jr. era, à época, o rosto mais rentável do MCU, com um capital de carisma que transcendia seu personagem. A Disney sabia disso e não hesitou em reposicionar o filme, inicialmente centrado em Steve, como um espetáculo de conflito compartilhado, mas com Tony em destaque emocional. Como observa Henry Giroux (1999), as corporações culturais contemporâneas moldam as narrativas não apenas com base na lógica estética, mas segundo a rentabilidade dos afetos que podem mobilizar. Tony era lucrativo e, portanto, sua dor deveria ser mostrada, amplificada, vivida.

A consequência dessa escolha é profunda. O público é convidado a compreender Tony, mas apenas a admirar Steve. Não há espaço para identificar-se com ele, pois suas motivações são apresentadas como já dadas, como se sua postura ética fosse evidente. Mas nenhuma ética se sustenta sem contexto e é isso que falta ao Capitão América no filme: um marco emocional

e narrativo que dê densidade à sua rebeldia. Ao invés disso, sua oposição aos Acordos de Sokovia parece teimosa, rígida, idealista, enquanto a de Tony, ainda que tecnocrática, é moldada por luto, medo e falibilidade.

Nos quadrinhos, a relação entre Tony Stark e Steve Rogers é construída com base em uma simetria narrativa que equilibra as dimensões ideológica, filosófica e afetiva do conflito. Ambos os personagens cometem erros, demonstram intransigência e enfrentam dilemas éticos significativos. O roteiro distribui a complexidade de forma equitativa, evitando a caracterização de um como herói absoluto e do outro como antagonista definitivo. A tensão moral entre os dois funciona como o eixo central da trama, permitindo que o embate seja interpretado como um confronto legítimo entre visões de mundo divergentes, e não como uma oposição entre certo e errado. Como analisa Marc DiPaolo em *War, Politics and Superheroes*,

(...) a[s] história[s] de super-herói levanta[m] questões que poucos produtos criados para o consumo em massa ousaram abordar. Essas narrativas são inquietantes e não oferecem respostas fáceis ao público. Em vez disso, os quadrinhos nos inspiram a refletir sobre as questões tensas e controversas do nosso tempo, incentivando-nos a pensar de forma não convencional (DiPaolo, 2011, p. 10).²²

A Guerra Civil das HQs cumpre essa promessa. A do cinema, não.

Um elemento que intensifica o desequilíbrio entre as adaptações e os quadrinhos é a centralidade atribuída a Bucky Barnes como motivo principal para a recusa de Steve em assinar os Acordos de Sokovia. Ao deslocar o foco do debate político para a esfera pessoal, a narrativa altera o papel simbólico do Capitão América. Ele deixa de ser um agente de contestação institucional e passa a agir como defensor de um indivíduo específico. Com isso, sua figura perde parte da força como representação de resistência coletiva. A lealdade pessoal substitui o princípio universal. O conflito político é reconfigurado como dilema afetivo, e a motivação ideológica cede espaço ao vínculo emocional.

Essa mudança compromete a complexidade da consciência demoníaca de Steve. Nos quadrinhos, sua trajetória envolve um afastamento progressivo dos valores fundacionais do Estado, culminando em consequências graves, como prisão e morte. No MCU, a ruptura é diluída em um gesto de afastamento voluntário, que preserva sua imagem pública e simbólica. Ele abandona o escudo, mas não perde o prestígio. A transgressão é acomodada pela narrativa

²² (...) the superhero story raises questions that few products generated for mass consumption have dared ask. These stories are unsettling, and don't provide easy answers for the audience member. Instead, the comic books inspire us to meditate on the tense and controversial issues of our day and inspire us to think in unconventional terms.

como uma atitude compreensível, quase nobre, sem efeitos duradouros. A carta deixada para Tony Stark funciona como um mecanismo conciliatório, absorvendo o conflito em uma lógica de reconciliação emocional que neutraliza qualquer tensão ideológica mais profunda.

Com isso, *Guerra Civil* transforma a trajetória de Steve Rogers em uma reafirmação da integridade que o define desde o início da franquía. Em vez de uma jornada de enfrentamento ético com desfecho trágico, o personagem permanece no mesmo lugar simbólico: íntegro, confiável, admirado, ainda que cada vez mais distante de qualquer interioridade complexa ou contradição existencial. Um personagem que carrega o nome do título, mas cuja história é eclipsada por um sistema narrativo que prefere lucrar com o carisma de outro. O filme termina sem nos dar a chance de ver Steve por inteiro e talvez isso seja o verdadeiro luto dessa adaptação: não pela perda da união dos Vingadores, mas pela perda da complexidade de um herói que merecia ser mais do que um escudo quebrado.

Segundo Georg Lukács, o herói moderno é, por definição, incompatível com finais felizes. A estrutura do romance moderno é marcada pela fragmentação da totalidade, pela perda da harmonia entre sujeito e mundo. A distância entre o ideal e o real, entre o eu e o mundo, é tão vasta que a realização plena se torna impossível. O herói moderno está condenado à nostalgia ou ao fracasso (Lukács, 2000). Steve Rogers, ao longo de sua jornada no MCU, percorre precisamente esse caminho: ele se fragmenta, se desloca, abandona as instituições que antes representava e se recusa a encontrar um lugar fixo em um mundo que já não reconhece.

O momento mais claro dessa transformação ocorre em *Vingadores: Era de Ultron* (2015), quando Steve afirma, em conversa com Tony Stark, que o homem que queria uma vida comum “ficou congelado”. “(...) Família, estabilidade... O cara que queria tudo isso foi congelado 75 anos atrás. Acho que alguém diferente surgiu” (*Vingadores: Era de Ultron*, 2015), diz Steve a Tony, com uma firmeza quase dolorosa. Esse é o luto pelo herói épico. A aceitação de que, na nova realidade, já não há espaço para o lar, para o amor, para o descanso. Resta apenas o conflito, a guerra permanente, o compromisso ético com um mundo que não oferece a ele nenhum lugar de pertencimento.



Figura 27 Steve e Tony, em sua última conversa antes da Guerra Civil, quando Steve admite ser um homem diferente daquele que foi congelado ao final da Segunda Guerra. Fonte: *Avengers: Age of Ultron*. Direção de Joss Whedon. Marvel Studios, 2015.

Esse movimento, coerente com o modelo do herói moderno, é desenvolvido ao longo de toda a trilogia: em *O Soldado Invernal*, Steve descobre que não pode confiar nas instituições que jurou defender; em *Guerra Civil*, ele abandona o escudo e, com ele, abandona a posição de representante do Estado. A emergência de sua consciência demoníaca se consuma: Steve passa a caminhar contra o mundo, e não mais dentro dele. Ele luta por fidelidade, mas também por uma ética interior que já não encontra eco nas estruturas à sua volta. É um herói trágico, deslocado, desamparado, e ainda assim em movimento.

Mas, então, vem *Vingadores: Ultimato* (2019). E tudo muda.

Ao final de sua trajetória no MCU, Steve Rogers não morre em combate, não se sacrifica publicamente, nem lidera uma revolução. Em vez disso, ele opta por retornar ao passado e viver uma vida comum ao lado de Peggy Carter, uma escolha apresentada em *Ultimato* como um gesto de recompensa, de merecido descanso, de conclusão emocional. Mas por trás dessa resolução aparentemente pacífica e afetiva, esconde-se uma das mais sofisticadas estratégias da lógica simbólica da Disney: a transformação do herói moderno em mito restaurado, reconciliado com o mundo e, finalmente, domesticado pela nostalgia.

A opção narrativa de permitir que Steve Rogers retorne ao passado, reconectando-se a um amor interrompido e encerrando sua trajetória com a promessa de descanso, representa não apenas um desfecho, mas uma reversão dos conflitos anteriormente estabelecidos. A construção do herói moderno, caracterizado pela dissonância entre sua subjetividade e o mundo ao redor, é abandonada em favor de uma resolução conciliatória. O potencial trágico é descartado, os

dilemas éticos são encerrados sem enfrentamento, e a tensão que definia sua trajetória é encerrada sem consequências estruturais. Steve é reposicionado como o homem que ele mesmo havia superado, reinserido em uma narrativa idealizada de origem.

Ao longo da trilogia, Steve foi progressivamente apresentado como um sujeito em deslocamento, cujas relações com as instituições tornaram-se cada vez mais instáveis. O afastamento de estruturas tradicionais de autoridade e a crescente autonomia de suas decisões indicavam um percurso de ruptura. A consciência demoníaca descrita por Lukács, que marca o herói moderno como alguém isolado e em conflito permanente com a realidade, delineava uma trajetória marcada por descontinuidade e desilusão. *Vingadores: Ultimato*, no entanto, interrompe esse movimento. Em vez de dar continuidade à crise ou aprofundar o tensionamento entre sujeito e estrutura, o filme opta por uma reintegração simbólica. Ao retornar no tempo, Steve não apenas abandona o presente; ele é removido da tensão histórica que o constituía como figura crítica. A reconciliação com o passado opera como estratégia de neutralização ideológica.

Esse movimento narrativo evidencia uma reversão simbólica da figura do herói moderno, na qual a trajetória do personagem deixa de seguir uma progressão coerente com os conflitos previamente estabelecidos e passa a ser determinada por uma lógica de restauração. A narrativa abandona o potencial disruptivo da consciência crítica que caracteriza o herói moderno, reposicionando Steve Rogers dentro do molde clássico do herói épico. Em vez de um desfecho marcado pela incompletude ou pelo isolamento, elementos recorrentes nas trajetórias modernas, o personagem é conduzido a um encerramento conciliador, pautado por estabilidade emocional, recompensa afetiva e reconhecimento social. O conflito que o definia é encerrado não por meio de uma superação dialética, mas por sua substituição por um ideal reconfortante de conclusão e pertencimento.

Como observa Fredric Jameson em *The Cultural Turn* (1998), o pós-moderno frequentemente reencena os dilemas do moderno, apenas para oferecer saídas afetivas e simulacros de resolução. *Ultimato* faz exatamente isso: dramatiza a solidão de Steve, mas entrega a ele uma saída emocional que neutraliza sua condição moderna. Ao permitir que ele volte no tempo e reencontre Peggy, o MCU não apenas reescreve seu final, ele reescreve todo o seu desenvolvimento anterior. O herói moderno morre silenciosamente. Em seu lugar, resta o herói doméstico, reconciliado, suavizado. Um Steve que pode, finalmente, dançar.

Mas esse final é tão satisfatório quanto falso.

A decisão de encerrar a trajetória de Steve Rogers com seu retorno ao passado elimina as tensões políticas que marcaram sua jornada e reconfigura o personagem como figura

plenamente integrada à ordem narrativa. Sua radicalidade ética é neutralizada e seu potencial disruptivo, descartado. O corpo que antes operava como instrumento de crítica à autoridade e ao presente histórico é reposicionado como corpo afetivo, voltado à reparação individual. O arco é encerrado sem confronto, sem desfecho ambíguo e sem ruptura simbólica. A entrega do escudo a um sucessor estabelece uma transição programada, que mantém a estabilidade da narrativa e evita qualquer instabilidade política ou afetiva. O encerramento da trajetória é marcado por um controle completo da emoção e do símbolo, compatível com a lógica de preservação que rege o universo Disney-Marvel.

Como observa Henry Giroux (1999), a Disney comercializa a reconciliação como forma de despolitizar a narrativa; o luto é permitido, desde que conduza à aceitação do mundo como ele é. Ao dar a Steve o “final feliz” que sempre pareceu fora de alcance, a narrativa evita o enfrentamento das contradições que o personagem simbolizava. O que parecia ser um herói moderno, deslocado, em crise, inconciliável, transforma-se em homem de família, em cidadão ordinário, em símbolo resolvido.

A resolução final da narrativa reforça o ideal de masculinidade baseada na retidão moral, no autocontrole e na resistência ética. Steve é recompensado não por questionar o sistema, mas por manter sua integridade pessoal diante das adversidades. Seu relacionamento com Peggy Carter é apresentado como validação de sua conduta exemplar, funcionando como um reconhecimento simbólico de sua lealdade e perseverança. A trajetória emocional do personagem é convertida em uma narrativa de recompensa, na qual o corpo do herói não sofre as consequências da dissonância com o mundo, mas é alçado a uma posição de homenagem e reconhecimento. O retorno à vida doméstica funciona como dispositivo de encerramento afetivo e simbólico, que confirma a permanência da inocência como valor estruturante.

Ao construir esse desfecho, a narrativa completa o ciclo simbólico iniciado em *O Primeiro Vingador*. O herói que foi inicialmente moldado como símbolo épico, e posteriormente posicionado em crise, é reintegrado ao ponto de origem sem passar por colapso ou desconstrução. A ambiguidade moral e o potencial trágico são suprimidos em favor de um encerramento que restaura a ordem. A inocência que o definia no início da trajetória é revalidada não por superação crítica, mas pela reintegração ao sistema que antes parecia obsoleto. Steve não é excluído por sua inadequação ao presente; ao contrário, o presente é reorganizado para acomodá-lo.



Figura 28 Steve finalmente dançando com sua amada Peggy, ao final de Vingadores: Ultimato (2019): A recompensa por combater o bom combate ao modo Disney. Fonte: Avengers: Endgame. Direção de Joe Russo e Anthony Russo. Marvel Studios, 2019.

A trajetória de Steve Rogers no MCU é atravessada por múltiplas estruturas míticas e simbólicas que, ao se sobreporem, revelam a complexidade e a instrumentalização ideológica por trás de sua construção como herói. Em um primeiro momento, Steve encarna o herói do monomito clássico, conforme proposto por Joseph Campbell. Ele parte de um mundo ordinário, enfrenta provações mortais, é transformado pela experiência e retorna, ou deveria retornar, como alguém radicalmente modificado, capaz de confrontar a ordem vigente com a sabedoria adquirida na travessia.

Essa jornada, marcada pela perda e pela dor, sugere a emergência de um herói moderno, nos termos descritos por Georg Lukács: um sujeito deslocado, cuja integridade não mais se alinha aos valores e estruturas de um mundo fragmentado. Ao longo de sua jornada, o personagem percorre todos os estágios da formação do herói moderno descrito por Lukács: o deslocamento, o desencanto, a ruptura com as instituições, a crise da identidade nacional, a recusa da autoridade e, finalmente, o abandono da fé nas estruturas que antes o legitimavam. Steve se torna um homem em crise e, por isso mesmo, um herói intensamente moderno.

Contudo, com o desenrolar da narrativa e, sobretudo, após seu “descongelamento” no presente, Steve passa a ser reposicionado dentro do que Jewett e Lawrence definem como o Monomito Americano. Diferentemente da jornada transformadora de Campbell, o Monomito Americano opera por meio de uma lógica restauradora: uma comunidade ameaçada é salva por

um super-herói virtuoso, que, auxiliado pelo destino, intervém para restaurar a ordem perdida e, ao final, desaparece, reforçando o mito da redenção individual. O herói não questiona a estrutura: ele a protege. Sua jornada não visa a mudança, mas o retorno ao paraíso simbólico anterior à crise.

O que poderia ser um arco trágico, profundo e confrontador é gradualmente reorganizado pela lógica narrativa da Disney, que transforma o conflito em espetáculo emocional e a crise em oportunidade para reafirmação moral. A estética da inocência, que permeia todas as fases de sua construção, impede que Steve complete a travessia que iniciou. Quando sua consciência demoníaca ameaça emergir por completo, a narrativa intervém com afeto, nostalgia e resolução pacificadora. A desconstrução cede lugar ao conforto.

É precisamente essa inflexão que se observa na trajetória de Steve: o herói que, em *O Soldado Invernal* e depois em *Guerra Civil*, rompe com o governo, desconfia das instituições e parece destinado a tornar-se um agente de crítica profunda, é gradualmente absorvido pela lógica conciliadora da Disney. Sua angústia, sua dúvida e sua crise ética, elementos típicos do herói moderno de Lukács, não desaparecem, mas são silenciados por uma narrativa que privilegia a reconciliação, a nostalgia e o retorno ao lar. A radicalidade de sua travessia é desativada por um final simbólico: um reencontro com o passado, com o amor e com uma idealização do tempo como espaço de refúgio.

Essa operação simbólica, como vimos, não é apenas estética, é profundamente ideológica. Como afirma Henry Giroux (1999), a Disney atua como uma pedagogia cultural que molda percepções de mundo, valores e desejos, não apenas por meio do que mostra, mas por meio do que escolhe não mostrar. No caso de Steve Rogers, o que se escolhe não mostrar é sua fragmentação. Sua dúvida, sua raiva, sua desesperança. Tudo aquilo que poderia desestabilizar o modelo de herói ideal é cuidadosamente substituído por gestos silenciosos de retidão e honra. O resultado é um personagem que, mesmo sendo colocado em crise, jamais se torna uma ameaça ao sistema simbólico que o molda.

Ao final, Steve Rogers não é vencido pela dor, nem pela guerra, nem pela consciência crítica. Ele é vencido pela promessa de que, se for bom o suficiente, poderá voltar para casa. A inocência vence não porque destrói o mal, mas porque desativa o conflito. O herói moderno não é tragicamente derrotado, ele é recompensado com a vida que acreditava ter perdido. E essa recompensa não é acidental: ela é a reafirmação máxima da ideologia da Disney, que promete que o bem sempre será reconhecido, que o amor espera no passado e que todo sacrifício, no fim, será recompensado com paz. O belo “felizes para sempre” é alcançado.

Mas os felizes para sempre tem um custo: ela exige que o herói se cale.

Steve, que aprendeu a questionar, termina aceitando. Aquele que aprendeu a andar sozinho, termina voltando para o lar. Steve, que já não se via como aquele homem do passado, termina sendo reenquadrado naquele exato papel, com o mesmo corpo, a mesma dança, o mesmo tempo suspenso. A inocência é restaurada, mas não pela verdade. Ela é restaurada pelo esquecimento.

Portanto, Steve Rogers não se encaixa em apenas um molde, ele é a tensão viva entre eles. Sua jornada começa como uma promessa de ruptura, atravessa a lógica redentora do monomito americano e, ao fim, é reconduzida a um épico restaurador. Essa oscilação não é acidental: ela revela o esforço simbólico da Disney em permitir a crise apenas como encenação, e jamais como transformação real. O herói moderno, que deveria ser desestabilizador, torna-se, aqui, a peça-chave na manutenção de uma fantasia de mundo justo, onde tudo, inclusive o tempo, pode ser reescrito para que a inocência jamais precise ser realmente perdida.

Em última instância, a trajetória de Steve Rogers no MCU exemplifica o modo como a Disney articula diferentes matrizes míticas, do monomito clássico à reformulação americana, para produzir não um herói transformador, mas uma figura conciliadora. Ao longo de sua jornada, Steve flerta com a desconstrução do heroísmo tradicional, incorporando elementos do herói moderno lukácsiano e da jornada trágica campbelliana. No entanto, à medida que sua narrativa avança, ele é recapturado pela lógica restauradora do monomito americano, sendo reposicionado como guardião simbólico de uma ordem que não pode, e não deve, ser desestabilizada. Nesse processo, a inocência que o constitui como ícone é menos um traço de pureza e mais uma estratégia de neutralização. A crise existe, mas apenas para reafirmar o que já estava dado. Assim, o Capitão América não representa apenas um ideal de virtude, mas o triunfo de uma pedagogia ideológica que permite imaginar a justiça sem precisar enfrentá-la e sonhar com a verdade, desde que ela não ameace o conforto da memória.

Se a Disney é habilidosa em transmitir sua ideologia, é porque ela conhece profundamente o seu público e mais do que isso: confia no afeto como ponte direta para o consumo. Não se trata apenas de oferecer histórias envolventes, mas de fazer com que o público queira fazer parte delas. Consumir não apenas o produto, mas os valores que ele carrega. E é assim que a Disney transforma o público em guardião da sua própria ideologia. Segundo Giroux,

O apego da Walt Disney Company ao apelo da inocência fornece uma justificativa para que a empresa reafirme seu compromisso com o prazer infantil, ao mesmo tempo em que minimiza quaisquer avaliações críticas sobre o papel que desempenha como uma potência corporativa benevolente na sentimentalização da inocência infantil — enquanto, simultaneamente, a transforma em mercadoria. Desprovida das construções históricas e sociais que lhe conferem significado, a inocência no universo Disney

torna-se um espaço atemporal, ahistórico, apolítico e ateórico, onde as crianças compartilham um vínculo comum, livre dos problemas e conflitos da sociedade adulta. A Disney comercializa esse ideal, apresentando-se como um “pai corporativo” que protege esse espaço seguro para as crianças ao fornecer as fantasias que o alimentam. (Giroux, p. 31, 1999)²³

Mais do que consumir, passamos a desejar consumir. Acreditamos que essas histórias nos dizem algo sobre quem somos ou, mais ainda, sobre quem gostaríamos de ser. O público internaliza o herói, o ideal, o sonho. E ao fazer isso, internaliza também o modelo de mundo que o acompanha.

Para uma franquia transmídia como o MCU, a dinâmica entre estúdios e fãs, bem como a relação entre o produto e seus consumidores, exerce influência direta sobre o impacto da sinergia narrativa (Jenkins, 2006, p. 95). De acordo com Henry Jenkins, esse tipo de franquia se caracteriza por desenvolver sua história ao longo de múltiplas plataformas midiáticas, sendo que cada novo texto contribui de maneira única e relevante para o conjunto da narrativa. Essa estratégia amplia o envolvimento do público, que acompanha as diferentes versões e desdobramentos da história por meios variados.

No caso do MCU, esse processo de expansão ocorre por meio de sucessivas adaptações, afinal, cada novo filme ou série se baseia em histórias previamente existentes nos quadrinhos. O público tem plena consciência de que está consumindo adaptações e, justamente por isso, atribui valor a essas obras enquanto versões de um material-fonte. Como observa Linda Hutcheon (2006, p. 111), o público age dentro de um contexto interpretativo próprio, no qual seu conhecimento prévio e sua leitura pessoal do texto original afetam diretamente sua recepção da adaptação.

Esse tipo de envolvimento transforma os fãs em agentes ativos tanto no consumo quanto na produção de conteúdo relacionado à franquia. Ao se engajarem profundamente com as adaptações, os fãs tendem a seguir de perto os lançamentos, a participar de discussões, a consumir produtos derivados e, frequentemente, a criar seus próprios materiais inspirados nas obras oficiais (como fanfics, teorias, ilustrações e vídeos). Hutcheon (2006, p. 111) destaca que esse comportamento está atrelado ao desejo de reunir informações sobre os elementos

²³ *The Walt Disney Company's attachment to the appeal of innocence provides a rationale for Disney both to reaffirm its commitment to children's pleasure and to downplay any critical assessments of the role Disney plays as a benevolent corporate power in sentimentalizing childhood innocence as it simultaneously commodifies it. Stripped of the historical and social constructions that give it meaning, innocence in the Disney universe becomes an atemporal, ahistorical, apolitical, and atheoretical space where children share a common bond free of the problems and conflicts of adult society. Disney markets this ideal, presenting itself as a corporate parent who safeguards this protective space for children by supplying the fantasies that nourish it.*

constitutivos da adaptação (como personagens, enredos, bastidores, equipes criativas e elenco), com o objetivo de acompanhar, comentar e especular sobre os rumos da narrativa.

Empresas como a Marvel, hoje pertencente à Disney, reconhecem e incentivam esse engajamento, pois a afeição demonstrada por esse público ativo gera uma rede de fidelidade em torno da marca. Os estúdios, portanto, cultivam uma relação estreita com as comunidades de fãs, compreendendo que a paixão dos espectadores pode funcionar como ferramenta promocional, não apenas dentro do próprio fandom, mas também ao atrair novos públicos.

Com o desenvolvimento do MCU, surgiu um novo perfil de audiência: o dos espectadores que, mesmo sem terem lido os quadrinhos originais, tornaram-se familiarizados com esse universo por meio das adaptações cinematográficas. Esses novos fãs ou “*neo-leitores*” (Gedo, 2019, p. 62), se afeiçoaram aos personagens e tramas apresentadas nos filmes, experienciando o universo compartilhado exclusivamente por meio das mídias audiovisuais. Ainda que não tenham contato direto com o material original, sua vinculação emocional ao universo ficcional os leva a criar expectativas sobre o que virá a seguir: o próximo filme, os novos personagens, as consequências narrativas e os possíveis desdobramentos da história.

Ao longo de décadas, Disney (tanto o homem quanto a empresa) construiu não apenas um império do entretenimento, mas um verdadeiro sistema de construção simbólica que atua sobre o imaginário coletivo com delicadeza e precisão. Suas histórias, aparentemente simples e mágicas, carregam camadas de significados que moldam a forma como enxergamos o mundo, as relações, o bem, o mal e, principalmente, o que é considerado normal. A inocência, nesse contexto, é o recurso mais poderoso: não por ser frágil, mas justamente por parecer inofensiva. É ela que permite que valores sejam transmitidos sem resistência, que a ideologia passe despercebida, que o espectador consinta sem perceber que está consentindo.

A trilogia do Capitão América evidencia de maneira exemplar esse processo de reconfiguração narrativa. Quadrinhos que, em diferentes momentos de sua longa trajetória editorial, problematizaram estruturas de poder, apresentaram níveis significativos de violência e exploraram dilemas morais complexos são reinterpretados pela Disney em narrativas de grande apelo emocional, mas substancialmente domesticadas. A violência é tratada de forma estilizada, a representação da masculinidade passa por um processo de higienização simbólica e os conflitos éticos são simplificados em resoluções moralmente seguras. O desfecho reitera a vitória do herói, conduzindo o público a uma experiência de catarse cuidadosamente regulada, na qual a tensão narrativa é convertida em conforto emocional alinhado à lógica ideológica do estúdio.

O público, portanto, não é passivo, mas tampouco está plenamente consciente do que consome. A identificação emocional com as histórias produz um envolvimento que se confunde com verdade e, assim, reforça os mesmos valores que a Disney tão cuidadosamente embala em cada produção.

O que está em jogo, afinal, não é apenas o que vemos nas telas, mas o que deixamos de ver. O que aceitamos como natural. O que repetimos sem perceber. A magia da Disney é, sim, encantadora, mas é também uma das formas mais sofisticadas de manter o mundo exatamente como está, enquanto nos faz acreditar que estamos sonhando com algo novo e inocente.

As análises desenvolvidas até aqui evidenciaram como a trajetória de Steve Rogers no MCU é atravessada por múltiplas forças simbólicas (mitológicas, ideológicas e narrativas), que moldam sua representação como herói moderno, ao mesmo tempo em que silenciam sua potencial ruptura. No entanto, a eficácia desse processo não se limita à estrutura interna das obras. Para que esse herói seja preservado como figura de inocência, retidão e harmonia, é necessário que o público também participe ativamente da manutenção desses valores, naturalizando suas inconsistências e reconciliando suas contradições. É nesse ponto que a lógica narrativa encontra sua dimensão cultural: na forma como a audiência consome, interpreta e afeta simbolicamente o personagem.

Nenhum sistema simbólico se sustenta apenas pela repetição de estruturas narrativas. Ele precisa ser desejado, defendido e reproduzido. Nesse ponto, a Disney se diferencia de qualquer outro estúdio: ela não apenas cria mundos encantadores; ela cria afetos partilhados, experiências emocionais tão intensas e imersivas que acabam por transformar o espectador em guardião involuntário da narrativa. Quando falamos de neutralização simbólica, falamos desse fenômeno: da forma como o público internaliza os valores oferecidos pelas histórias e os transforma em verdades emocionais inquestionáveis.

No caso de Steve Rogers, esse processo é particularmente eficaz porque sua construção narrativa foi desenhada para desencadear admiração, empatia e comoção. O público não apenas assiste à sua jornada, ele a vive. Sofre por ele, torce por ele, chora com ele. E quanto mais intensa é a identificação, mais difícil se torna a crítica. Afinal, como questionar algo que nos emociona profundamente? Como apontar os limites ideológicos de uma narrativa que nos ensinou a acreditar no bem, no amor, na coragem?

De acordo com Henry Giroux (1999), a Disney constrói seus produtos como zonas de conforto emocional, e é essa afetividade que impede o distanciamento crítico. A ideologia se aloja onde a emoção parece genuína. O vínculo entre o espectador e o herói não é racional, é profundamente sensorial. É construído em trilhas sonoras, diálogos memoráveis, momentos de

dor estilizada, sacrifícios silenciosos. E, com isso, a narrativa se protege: quem a critica corre o risco de ser lido como alguém que “não entendeu” ou que “está sendo cínico demais”.

Slavoj Žižek (2008) vai ainda mais longe ao argumentar que a ideologia funciona melhor quando parece não estar presente, quando tudo parece apenas entretenimento, emoção, diversão. O verdadeiro triunfo da ideologia é quando suas mensagens se apresentam como senso comum ou neutralidade. No MCU, a trajetória de Steve Rogers é o exemplo mais eficiente desse processo: o que parece ser apenas uma história sobre honra, lealdade e bravura é, na verdade, uma reorganização simbólica de afetos, masculinidades e comportamentos para que se encaixem em um sistema de valores apresentado como natural.

Essa neutralização simbólica é reforçada pela própria estrutura da experiência Disney. Parques temáticos, produtos licenciados, redes sociais, fandoms organizados, tudo colabora para que a história não termine com os créditos finais. No MCU essa estrutura é levada a outro nível quando suas produções trazem ao final as famosas cenas pós-créditos, as quais operam como mecanismos de expansão narrativa e estratégias de continuidade seriada. Mais do que simples epílogos, essas cenas funcionam como dispositivos de interconexão entre diferentes produtos da franquia, instaurando uma lógica de expectativa permanente e adiamento do fechamento narrativo. Ao estabelecer ganchos para produções futuras, o MCU prolonga indefinidamente a experiência ficcional, mobilizando o espectador em uma relação de engajamento contínuo.

Segundo Linda Hutcheon (2006), o espectador não apenas reconhece a referência, mas é convidado a participar ativamente da construção do sentido, reposicionando-se dentro de um sistema que privilegia a familiaridade e a continuidade. Nesse contexto, a adesão à narrativa deixa de ser meramente emocional e passa a operar em níveis culturais, estéticos e identitários. Quanto maior o investimento simbólico nessa fantasia compartilhada, mais difícil se torna rompê-la ou mesmo submetê-la à crítica, pois o que está em jogo não é apenas uma história, mas um sistema de pertencimento.

Steve Rogers, nesse sentido, torna-se mais do que um personagem: ele é um símbolo emocional de segurança e virtude. E qualquer crítica a ele é sentida, por muitos fãs, como uma ameaça pessoal. A Disney entende essa dinâmica e a usa a seu favor. Ao manter Steve como o homem bom, o amigo leal, o herói que nunca se rende, ela transforma sua jornada em uma fortaleza afetiva: um espaço onde o público se refugia e, ao mesmo tempo, se torna cúmplice da manutenção do status quo.

Mais do que consumir, o público passa a desejar consumir. Para Giroux (1999), a Disney oferece não apenas histórias, mas visões de mundo em que o consumo é a forma mais direta de

pertencimento. Comprar o escudo, vestir o uniforme, emocionar-se com a despedida de Steve em *Ultimato* (2019), tudo isso se torna forma de dizer: eu acredito nesse mundo. E, acreditando nele, deixamos de ver o que foi silenciado, editado, removido.

A inocência, nesse contexto, não é apenas uma estética, é uma ferramenta ideológica de adesão emocional. Ela é o que permite que narrativas complexas sejam simplificadas, que dores sejam embaladas como virtudes, que rupturas sejam disfarçadas como reconciliações. E o público, encantado, ajuda a manter esse sistema funcionando, porque ele não é convencido, ele é tocado.

A eficácia da Disney em neutralizar simbolicamente o conteúdo ideológico de suas narrativas não se deve apenas à estética da inocência, mas à maneira como ela mobiliza arquétipos universais e os adapta ao imaginário estadunidense, criando uma ilusão de verdade atemporal. O público não apenas se identifica com os personagens, mas os vive como se fossem parte de sua própria trajetória. E essa fusão entre experiência pessoal e mito coletivo bloqueia, muitas vezes, qualquer distanciamento crítico.

A trajetória de Steve Rogers no MCU é estruturada a partir do modelo da Jornada do Herói proposto por Joseph Campbell, incluindo etapas como o chamado à aventura, os testes e provações, a queda simbólica, a superação e o retorno transformador. Na adaptação feita por Christopher Vogler para o cinema hollywoodiano, essa estrutura é ajustada para garantir envolvimento emocional e ritmo narrativo eficiente. Steve é o “herói com mil faces” reencarnado: moralmente puro, corajoso, fiel a seus princípios. E é essa pureza que atrai o público e impede que se perceba o que está sendo omitido. Ao enfatizar essas qualidades, a narrativa constrói um protagonista de forte apelo simbólico, mas ao mesmo tempo esvazia possíveis contradições e conflitos internos que poderiam tensionar a imagem idealizada do herói.

No entanto, o que a Disney faz com Steve vai além do Monomito Clássico. Ela o reinscreve dentro de um novo mito: o do Monomito Americano, um modelo narrativo nacional que mistura a ética protestante, o excepcionalismo estadunidense e o individualismo meritocrático. Aqui, o herói triunfa não apenas porque enfrenta os desafios, mas porque personifica os valores ideais da nação: a liberdade, a justiça, a autodisciplina, a crença no “bem maior”. Steve é construído como símbolo do Sonho Americano: alguém que vem do nada, acredita no certo, sacrifica tudo e, por isso, merece seu final feliz.

Essa narrativa é profundamente sedutora, pois oferece ao público a ilusão de que seus valores são naturais, universais, históricos, quando são, na verdade, construções ideológicas inseridas em uma lógica de consumo e normatividade. Segundo Henry Giroux (1999, p. 129),

a Disney despolitiza suas narrativas ao apresentá-las como mitos culturais atemporais, apagando os conflitos históricos e as tensões sociais que lhes deram origem.

A reconfiguração simbólica do Capitão América no MCU tem impacto direto na recepção do personagem pelo público. Nos quadrinhos publicados nas décadas de 2000 e 2010, Steve Rogers já era representado como um herói em crise, envolvido em dilemas morais complexos e questionamentos institucionais que desestabilizavam sua posição como símbolo nacional. Essa representação o aproximava do modelo do herói moderno proposto por Lukács, marcado por contradições internas e conflitos ideológicos. O público que o acompanhava nesse contexto era exposto a uma figura humana, suscetível a falhas, perdas e hesitações.

No cinema, entretanto, o personagem é introduzido sob uma lógica de estabilidade simbólica. Desde sua estreia no MCU, Steve é retratado como emocionalmente equilibrado, eticamente íntegro e praticamente imune a ambiguidades. Essa versão higienizada reforça um modelo de virtude que evita conflitos profundos e acomoda o personagem dentro de um ideal consensual. Steve é construído como um herói confiável: firme sem ser autoritário, afetuoso sem demonstrar vulnerabilidade excessiva e crítico apenas quando as causas são amplamente aceitas como justas.

Esse processo molda a forma como o público responde ao personagem. A figura idealizada que emerge é menos um agente de ruptura e mais um espaço de conforto emocional. Quando o Capitão América se desvia do esperado, como em *Guerra Civil* (2016), ao abdicar do escudo, ou em *Ultimato* (2019), ao optar por não retornar ao presente, a reação não se dá tanto por reprovação moral, mas por quebra de expectativa simbólica. O personagem deixa de funcionar como ponto fixo de referência e passa a ocupar uma posição transitória, o que gera desconforto em um imaginário que exige constância e previsibilidade.

Essa operação simbólica, no entanto, não se restringe à narrativa fílmica. Nos parques temáticos da Disney, o mito é materializado em experiências sensoriais. O ambiente é cuidadosamente projetado para reforçar os valores associados ao personagem: ordem, pureza, patriotismo moderado e normatividade afetiva. O visitante não apenas observa o mito, mas o consome e o encena. Ao adquirir produtos licenciados, interagir com representações idealizadas e se emocionar com eventos cuidadosamente roteirizados, o público participa da reafirmação de um sistema simbólico que oferece estabilidade emocional em detrimento de conflito ideológico.



Figura 29 Criança, fantasiada e carregando um escudo, conhece o Capitão América na Disneyland Paris: o consumo disfarçado de infância e pertencimento. Fonte: DISNEYLAND PARIS. Marvel Season of Super Heroes: Captain America Encounter. Disponível em: <https://www.disneyholidays.co.uk/disneyland-paris/planning-holiday/season-of-super-heroes/>. Acesso em: 29 abr. 2025.

Essa ambientação cuidadosamente controlada atua como uma pedagogia sensível da ideologia. A experiência emocional é tão forte que desarma a análise crítica. Como destaca bell hooks em *Teaching to Transgress* (1994), a experiência afetiva é o meio mais eficiente de garantir a aceitação dos discursos hegemônicos, porque ela não exige pensamento, exige identificação. Ao viver a fantasia Disney, o público deixa de lado as perguntas incômodas: Por que todos os heróis seguem um mesmo padrão estético e moral? Por que a violência é sempre justificada? Por que os finais felizes excluem tantas formas de vida?

O ponto mais inquietante é que a Disney se vende como isenta de ideologia. Seus produtos são “para toda a família”, suas histórias “sobre amor e coragem”, seus parques “o lugar mais feliz da Terra”. A empresa construiu uma reputação de neutralidade afetiva, como se contasse histórias fora do tempo, acima da política, distantes da história. Mas, não existe nada mais ideológico do que afirmar que algo é livre de ideologia. É justamente esse verniz de inocência que torna o discurso tão eficaz: porque *ninguém suspeita daquilo que parece puro*.

Assim, quando o público chora com Steve, vibra com seu escudo, ou sonha com o reencontro com Peggy, ele não está apenas se emocionando com uma história, está absorvendo, validando e perpetuando uma visão de mundo cuidadosamente construída para parecer natural. Uma visão onde o herói é sempre homem, branco, bom; onde a guerra é estilizada; onde o sofrimento é belo; onde a resistência é silenciosa; onde a justiça nunca exige revolta.

Esse processo evidencia como a Disney não apenas narra histórias, mas estrutura experiências que o público internaliza como parte de sua própria identidade. A força de sua narrativa está na capacidade de se apresentar não apenas como ficção, mas como vivência emocional e simbólica. Quando o vínculo entre espectador e obra se estabelece nesse nível, a fantasia deixa de ser percebida como construção estética e passa a operar como componente identitário. Nesse cenário, qualquer crítica à estrutura narrativa não é interpretada como análise, mas como ataque pessoal. A neutralização simbólica, portanto, se conclui no momento em que a fantasia se torna incontestável.

5. CONCLUSÕES

As adaptações cinematográficas do Capitão América pelo Marvel Cinematic Universe, sob o modo Disney de contar histórias, transportaram o personagem das páginas das obras adaptadas para as telas e remodelaram sua violência, sua masculinidade e a ideologia que o sustenta. Essa reformulação inscreve-se num processo de reconfiguração simbólica, em que elementos narrativos, visuais e performáticos são moldados para dialogar com um público global e sensível à estética de inocência característica da Disney. Ao longo desta pesquisa, a trajetória do herói nas HQs foi revisitada em seu contexto histórico e cultural, com sua concepção em tempos de guerra e participação em momentos de crises políticas, e confrontada com a reformulação proposta nas adaptações, revelando a atenuação de conflitos morais, a higienização da violência e o equilíbrio calculado entre força e sensibilidade na representação de masculinidade.

A análise, fundamentada nas teorias de adaptação de Linda Hutcheon (2006), no Monomito Americano de Jewett e Lawrence (2002) e na figura do herói moderno de Lukács (2000), demonstrou que tais escolhas narrativas situam-se na intersecção entre a preservação da aura heroica e a adequação às demandas de um conglomerado midiático. Essa articulação evidenciou como a neutralização simbólica atua na narrativa e na recepção, moldando um personagem que mantém o peso de um símbolo nacional, mas adaptado às expectativas ideológicas e mercadológicas de seu tempo. Observar esse processo significa reconhecer que não há uma simples transferência de conteúdo entre mídias, mas sim uma reconstrução que responde a interesses comerciais, culturais e políticos específicos.

Essa reconstrução não ocorre de forma uniforme. Ela demanda negociações contínuas entre o legado das obras adaptadas e as exigências contemporâneas do mercado audiovisual, entre o reconhecimento visual e simbólico da figura heroica e a necessidade de moldá-la às sensibilidades do presente. A estética de inocência, marca da Disney, funciona como filtro que suaviza dilemas morais, redesenha relações de poder e recalibra o impacto da violência, sem romper a aparência de continuidade que sustenta o MCU. Ao mesmo tempo, preserva referências reconhecíveis que mantêm o vínculo afetivo com diferentes públicos e evitam rupturas que comprometeriam o engajamento global da marca. Esse mesmo processo é visível na reformulação de personagens como Thor, cuja jornada recente incorporou doses crescentes de comédia e fragilidade, e Natasha Romanoff, cuja trajetória combina vulnerabilidade e resiliência para ampliar empatia e alcance narrativo.

Mais do que qualquer tentativa de atender a uma suposta noção de fidelidade, a reformulação do Capitão América no MCU evidencia que adaptações constroem novas interpretações a partir dos materiais que utilizam, reorganizando-os para atender a finalidades próprias. No caso dessas adaptações, o resultado é um personagem que mantém a legitimidade simbólica adquirida ao longo de décadas, mas cuja presença nas telas está alinhada a uma narrativa cuidadosamente calibrada para maximizar alcance e aceitação. Essa condição não diminui a complexidade do herói, mas redefine a forma como ele é percebido e apropriado pelo público contemporâneo, ampliando seu potencial de circulação e de influência cultural.

A reformulação do Capitão América no MCU pode ser observada nas escolhas narrativas que moldam não apenas a trajetória do personagem, mas também a forma como o público é levado a interpretá-lo. Em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), a violência da Segunda Guerra Mundial é retratada de forma estilizada e limpa, substituindo a brutalidade histórica por sequências de ação coreografadas. Esse enquadramento não apaga a presença da guerra, mas a insere em um registro seguro, no qual o heroísmo é o foco e o sofrimento humano permanece distante. A transposição desse contexto para o cinema, filtrada pela estética de inocência, revela como o MCU preserva elementos reconhecíveis das obras adaptadas ao mesmo tempo em que os ajusta às sensibilidades contemporâneas, garantindo que a narrativa possa ser consumida sem o impacto emocional provocado por representações mais cruas da violência.

O padrão estabelecido nesse filme se mantém nas produções seguintes. Ao optar por batalhas limpas e violência pouco visceral, a adaptação constrói um cenário em que Steve Rogers aparece como herói íntegro, cuja moral não se deixa corromper pela brutalidade dos acontecimentos. Essa abordagem cria um protagonista acessível a diferentes idades e contextos culturais, reforçando sua função como porta de entrada segura para o universo compartilhado da Marvel. Assim, mesmo ambientada em um período histórico marcado por horrores documentados, a narrativa mantém o espectador afastado de seu peso real.

Esse processo ganha complexidade em *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014), em que o herói enfrenta um cenário de vigilância e corrupção institucional. Nos quadrinhos, embates dessa natureza tendem a assumir contornos mais radicais, expondo contradições profundas entre a figura do herói e as estruturas de poder que ele representa. No MCU, essas tensões são mantidas, mas são organizadas de forma a preservar o caráter moralmente íntegro de Steve Rogers, evitando que a crítica institucional se torne o centro absoluto da narrativa. A integridade de Steve, nessa construção, funciona como âncora para o espectador, permitindo que a contestação exista sem ameaçar o vínculo afetivo com o personagem.

A adaptação, ao conter o alcance da crítica, acaba por inserir a narrativa em um espaço controlado, no qual a desconfiança do protagonista diante das instituições é validada, mas não conduzida a um ponto de ruptura irreversível. Isso permite que Steve continue sendo visto como agente da justiça, ainda que à margem de certos comandos oficiais. A construção desse equilíbrio atende à lógica do conglomerado midiático, que precisa manter o herói em condições narrativas de retornar ao centro da ação sempre que necessário. Assim, a tensão política é dosada para não comprometer o papel do personagem nas fases futuras do MCU.

Em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), a construção narrativa amplia a complexidade das relações entre personagens, mas também limita o alcance do conflito moral. A cisão entre Steve Rogers e Tony Stark é apresentada como diferença de perspectivas igualmente defensáveis, evitando que a narrativa declare um vencedor moral. Essa escolha garante que o público mantenha empatia por ambos, mas desloca a discussão para o campo da escolha individual, afastando-a de um julgamento ético mais profundo. Ao mesmo tempo, a estrutura do filme privilegia o arco emocional de Tony Stark, enquanto elementos do passado e dos dilemas internos de Steve recebem menos espaço, diluindo a centralidade do personagem que dá nome ao título.

O tratamento do conflito em *Guerra Civil* reforça a aplicação da neutralização simbólica. A ausência de um posicionamento narrativo definitivo sobre qual lado estaria mais próximo da justiça funciona como mecanismo para preservar o capital narrativo de todos os personagens envolvidos. Essa estratégia é coerente com o modelo de franquia interconectada, em que cada protagonista precisa permanecer viável para futuras histórias. No entanto, ela também produz uma consequência significativa: Steve Rogers, apesar de manter sua coerência interna, perde parte da autonomia narrativa e passa a ocupar um espaço mais funcional do que protagonista pleno. Essa mudança ilustra como, nas adaptações, a manutenção do universo compartilhado pode se sobrepor à necessidade de aprofundar a trajetória individual do herói.

Em *Vingadores: Ultimato* (2019), a narrativa retoma Steve Rogers em um momento de transição, marcado pela derrota sofrida em *Guerra Infinita* (2018) e pelos cinco anos que separam o fracasso inicial da oportunidade de reparar os danos. O personagem surge inserido em um contexto de luto coletivo, exercendo o papel de mediador e ponto de apoio para os sobreviventes, mas sem ocupar o centro das ações estratégicas. Essa escolha narrativa confirma a tendência de deslocá-lo para uma função mais coletiva e menos individualizada, onde sua importância reside na capacidade de sustentar a coesão do grupo, e não na condução isolada da resolução do conflito. O filme preserva a integridade moral de Steve, mas atenua sua agência direta na vitória final, reforçando o padrão já observado nas adaptações anteriores.

A resolução do arco em *Ultimato* (2019) estabelece um contraste marcante com a trajetória do Nômade nos quadrinhos (identidade que Steve Rogers adota após romper com o governo em resposta ao escândalo Watergate, na versão em HQ). Em *Império Secreto* (1974), a renúncia ao manto de Capitão América representa um gesto de ruptura ideológica, fruto de uma crise moral profunda diante da corrupção institucional. Esse afastamento não é apenas simbólico: ele questiona a legitimidade do governo que o herói serviu por décadas e inaugura um período de atuação independente, politicamente mais radical. A figura do Nômade carrega, assim, o peso de uma recusa explícita a compactuar com um sistema considerado falho, propondo um modelo alternativo de heroísmo desvinculado de símbolos nacionais.

No MCU, a ruptura assume outro formato. Não nasce de uma crise moral com o governo em abstrato, mas da consequência imediata dos eventos de *Capitão América: Guerra Civil* (2016). Na adaptação, o conflito com Tony Stark e a recusa em assinar os Acordos de Sokovia derivam da determinação de proteger Bucky Barnes, ainda que isso implique desafiar autoridades globais. A lealdade pessoal se sobrepõe à obediência institucional, inaugurando um período em que Steve atua à margem da lei. Embora essa decisão também denote resistência, sua motivação central é relacional e afetiva, e não um rompimento ideológico abrangente.

Nas produções seguintes, essa condição se mantém visual e narrativamente. O uniforme perde elementos icônicos, o escudo deixa de ser usado, e Steve atua de forma independente, aproximando-se da figura do Nômade sem que o título seja explicitado. Essa trajetória, no entanto, encontra um ponto de inflexão em *Ultimato* (2019) quando ele recupera o manto e o escudo diretamente de Tony Stark, retomando publicamente o papel de Capitão América. Esse retorno não é um simples restabelecimento da identidade, mas um gesto que reconcilia o herói com o coletivo dos Vingadores e restaura a função simbólica que ele havia temporariamente deixado de exercer.

Essa diferença é reveladora. Enquanto o Nômade das HQs simboliza uma ruptura estrutural com a autoridade e propõe um reposicionamento ideológico do herói, a versão do MCU preserva o caráter conciliatório característico do modo Disney de contar histórias. A ruptura é contida dentro de limites seguros, onde a contestação existe, mas não ameaça de forma irreversível o vínculo do personagem com a comunidade e com a estrutura narrativa maior. O que poderia ser um rompimento político radical é transformado em um arco de afastamento e reconciliação, reafirmando Steve Rogers como eixo moral e figura de coesão, mesmo no momento de sua despedida.

Ao devolver as Joias do Infinito e decidir permanecer no passado para viver ao lado de Peggy Carter, Steve encerra sua jornada não com um gesto de protesto contra as instituições,

mas com a possibilidade de concretizar um desejo íntimo que sempre lhe foi negado. Essa conclusão, coerente com a estética de inocência que permeia o modo Disney de narrar, transforma o herói que já havia atuado como Nômade em alguém que encontra seu lugar no mundo, não pela quebra com o sistema, mas pela realização de um ideal privado. Ao passar o escudo para Sam Wilson, a narrativa garante continuidade e renova o símbolo, alinhando-se a debates contemporâneos sobre representatividade, ao mesmo tempo que encerra de forma definitiva o ciclo de Steve no MCU.

Observadas em conjunto, as três adaptações centrais do Capitão América no MCU formam um arco narrativo que, mais do que contar a história de um herói, constrói um símbolo calibrado para a lógica de uma franquia global. A trajetória de Steve Rogers percorre elementos reconhecíveis das obras adaptadas, mas é reorganizada para que cada etapa reforce sua função como figura de coesão dentro do universo compartilhado. Desde a ascensão de um jovem soldado franzino ao posto de ícone nacional até a ruptura com instituições que já não refletem seus princípios, cada movimento narrativo é calculado para preservar a integridade moral do personagem e, ao mesmo tempo, mantê-lo integrado a uma estrutura que depende de sua presença para sustentar o equilíbrio da marca.

Nesse percurso, a masculinidade de Steve é cuidadosamente modulada. Ao contrário de arquétipos mais rígidos, o MCU constrói um herói que combina força física com empatia, liderança com vulnerabilidade. Essa combinação, que nas HQs muitas vezes é tensionada por dilemas morais ou pelo peso de decisões ambíguas, é suavizada nas adaptações, resultando em um perfil que atende às sensibilidades do público global e à estética de inocência que caracteriza a *Disneyficação*. A violência, por sua vez, é convertida em espetáculo controlado: suficiente para afirmar a coragem do herói, mas sem o impacto visual ou narrativo que poderia gerar desconforto. Esse equilíbrio confirma, na prática, a leitura de Linda Hutcheon (2006) de que adaptações respondem a contextos e objetivos específicos, recriando o material de partida para atender tanto a demandas narrativas quanto ideológicas.

Ao alinhar a trajetória do personagem com o Monomito Americano descrito por Jewett e Lawrence, as adaptações confirmam a permanência de um modelo no qual o herói, mesmo após questionar ou confrontar as instituições, retorna para reafirmar a ordem ou, no caso de Steve, mantém-se como referência moral para aqueles que o cercam, mesmo à margem das regras formais. A tensão característica do herói moderno de Lukács (2000), dividido entre ideais pessoais e as limitações do mundo que habita, é reconhecível, mas contida dentro de um espaço narrativo seguro. Essa configuração não é fruto do acaso: é resultado de uma negociação constante entre herança simbólica, coerência interna da franquia e expectativas mercadológicas.

No contexto da teoria de Lukács (2000), Steve Rogers encarna o herói moderno cuja luta não se dirige contra forças externas simplificadas, mas contra contradições estruturais e morais que exigem posicionamento constante. Embora o MCU suavize a radicalidade desses embates, a essência permanece: o herói confronta um mundo que não reflete integralmente seus ideais e encontra formas de continuar atuando nele sem renunciar a seus princípios. Essa permanência no espaço social, mesmo em desacordo com certas estruturas, preserva a potência simbólica de sua figura e assegura seu papel como eixo moral para outros personagens e para o público.

A trajetória do Capitão América no MCU estabelece, filme a filme, um conjunto de referências narrativas e visuais que orientam a leitura do espectador. Cada escolha estética, de enquadramento ou de diálogo, não apenas constrói a identidade de Steve Rogers, mas define como ela será lembrada e debatida. A modulação da violência, a suavização de conflitos e a manutenção de um código moral nítido formam uma moldura que conduz o público por um caminho seguro, evitando confrontos narrativos capazes de desestabilizar a imagem central do herói.

Isso não elimina os dilemas, mas redefine seu alcance. A crítica às instituições, as divergências entre aliados e os momentos de ruptura surgem de forma controlada, sem atingir um ponto irreversível. O resultado é um modelo narrativo que preserva empatia e identificação, ao mesmo tempo que garante a coesão do universo compartilhado. Ao conter ambiguidades e propor soluções conciliatórias, o MCU oferece um espaço de debate que não ameaça a estrutura que sustenta o mundo narrativo.

Nesse cenário, a neutralização simbólica se afirma como estratégia de recepção. Conflitos morais são apresentados, mas raramente conduzidos até uma fratura. A divergência entre Steve e Tony é suavizada até se tornar uma diferença administrável. A crítica às instituições aparece em tom reparador, enquanto a violência assume a forma de espetáculo palatável. O debate permanece, porém, condicionado a um horizonte conciliatório que preserva o capital afetivo e a coesão da marca. O espectador é levado a escolher lados sem enfrentar uma ruptura ética definitiva. Essa engenharia narrativa oferece conforto, fideliza públicos e reafirma o herói como eixo moral estável.

É nesse contexto que os *neo-leitores* (Gedo, 2019) se tornam decisivos. O MCU formou um público treinado a ler continuidade, pistas e acenos internos, mesmo sem contato com as obras adaptadas. Esses leitores não procuram “o original” para validar a experiência. Eles habitam a continuidade cinematográfica como fonte primária e, a partir dela, retroalimentam o universo com teorias, fanfics, vídeos e discussões. Essa prática amplia a participação do fã, mas

também reforça a gramática do próprio MCU: o que vale é o que mantém a rede de significados funcionando. A autoridade interpretativa desloca-se do texto adaptado para a franquia e o herói passa a existir, sobretudo, como nó de uma malha transnarrativa.

A lógica transmidiática e de licenciamento amplia e fixa sentidos, estendendo a presença do herói para além da tela. Parques, jogos, séries e produtos inserem o Capitão América no cotidiano, transformando seus símbolos em parte de rotinas de consumo. A experiência deixa de ser pontual para se tornar contínua, criando um ambiente no qual a imagem curada do personagem passa a ser a principal referência para muitos espectadores que, em alguns casos, nunca tiveram contato com as obras adaptadas.

Esses desdobramentos reforçam a leitura preferencial do herói e, ao mesmo tempo, configuram novas formas de adaptação. Jogos eletrônicos, atrações temáticas ou bonecos colecionáveis podem não ser percebidos pelo grande público como adaptações, mas carregam e reinterpretem traços do personagem e de sua narrativa, reorganizando-os para novos suportes e experiências. Na concepção mais ampla de adaptação discutida por Linda Hutcheon (2006), essas instâncias não ocupam um papel periférico. Elas integram o mesmo sistema de reescrita que mantém o personagem vivo, ajustando-o continuamente para dialogar com diferentes públicos, mídias e contextos culturais.

Do ponto de vista ideológico, esse arranjo atualiza o Monomito Americano para um contexto contemporâneo, preservando sua lógica estrutural. O herói enfrenta falhas institucionais e crises de legitimidade, mas mantém sua função simbólica como garantia de estabilidade do sistema narrativo. O dissenso é incorporado ao enredo e conduzido a desfechos conciliatórios que restauram a ordem. Essa configuração dialoga com o herói moderno de Lukács (2000), que continua em ação apesar das contradições entre seus ideais e a realidade. Na perspectiva de Hutcheon (2006), a adaptação não replica a obra adaptada, mas a reorganiza para atender às demandas do novo contexto, definindo quais elementos serão preservados, transformados ou descartados e, assim, estabelecendo o que será reconhecido como interpretação legítima do personagem pelo público.

A recepção desempenha papel ativo nesse processo. Os *neo-leitores* não apenas interpretam: eles mantêm a engrenagem em funcionamento, moderando o debate, filtrando controvérsias e fortalecendo consensos. Ao assumir essa função, atuam como mediadores entre a narrativa e o público mais amplo, reforçando leituras que preservam a coesão do universo e marginalizando interpretações que possam provocar rupturas significativas. Trata-se de uma dinâmica descentralizada, resultado da interação constante entre fãs, criadores de conteúdo, redes sociais e canais oficiais da franquia.

Essa circulação não se limita a um território cultural. Quando atravessa fronteiras, o Capitão América carrega consigo valores e códigos narrativos que, ao se encontrarem com outros repertórios históricos e políticos, podem ser ressignificados ou até mesmo contestados. Examinar como essas interações se desenvolvem em diferentes contextos é fundamental para entender o alcance e os limites de um herói que, embora nascido como símbolo nacional, é constantemente reposicionado para dialogar com públicos diversos.

Paralelamente, há todo um conjunto de produções que foge ao controle do estúdio. Quadrinhos independentes, histórias alternativas e criações de fãs também adaptam e reinterpretam o Capitão América, oferecendo leituras que nem sempre coincidem com a versão consolidada pelo MCU. Esses textos operam na margem, mas participam da disputa simbólica, questionando consensos e propondo outros modos de entender o personagem. Integrá-los ao debate é reconhecer que o campo da adaptação é múltiplo e que o significado de um ícone não se encerra nas versões oficiais.

Nesse contexto, o MCU transforma o ato de ler em ato de pertencer. Participar das discussões, produzir conteúdo e defender interpretações converte-se em forma de afirmar identidade e conquistar legitimidade dentro da comunidade. O pertencimento passa a ser, ao mesmo tempo, objetivo e condição de interpretação: quanto mais domínio sobre vocabulário, referências e narrativas internas, maior a autoridade de quem fala e, conseqüentemente, sua influência sobre os sentidos que serão amplificados ou descartados.

Quando pertencer se torna requisito para ler, a narrativa deixa de ser apenas assistida e passa a ser vivida. Ela se converte em experiência compartilhada, memória coletiva e prática cultural que ultrapassa a tela. O envolvimento emocional é canalizado para sustentar a continuidade do universo, enquanto a leitura crítica é muitas vezes absorvida pela lógica de proteger o que mantém o grupo unido. É nesse ponto que a conclusão encontra seu alcance: compreender como esse dispositivo opera é compreender como a cultura popular organiza afetos, orienta expectativas e negocia ideologias no presente.

A investigação demonstrou que a trajetória do Capitão América no MCU, moldada pelo modo Disney de narrar, resulta de uma engenharia narrativa que integra objetivos estéticos, mercadológicos e ideológicos. A articulação entre preservação simbólica e reconfiguração estratégica reorganiza o personagem para dialogar com um mercado global, sem romper com sua função como eixo moral da franquia. Nesse processo, recursos como a neutralização de tensões políticas, a transformação da violência em espetáculo controlado, a modelagem de uma masculinidade capaz de conciliar força e cuidado e a consolidação de práticas de leitura

ancoradas na própria continuidade fílmica funcionam como engrenagens de um sistema adaptativo que mantém o herói constantemente atualizável e culturalmente relevante.

Encerrar este trabalho não significa encerrar o objeto. Como todo mito, o Capitão América sobrevive porque pode ser recontado; e cada recontagem o transforma. Segui-lo é observar um herói em eterna travessia, revisitando marcos de sua Jornada e assumindo novas formas para responder às demandas de seu tempo. Cada nova aparição reabre o debate sobre o que ele significa e para quem deve significar. Em cada adaptação, um novo Capitão toma forma: o patriota impecável, o desertor por convicção, o herói que abandona o escudo para salvar aqueles que ama. Nenhum é definitivo; todos disputam espaço no imaginário, moldados pelas mãos de quem detém o direito de contar sua história. No MCU, essa mão é a da Disney.

Quando o próximo surgir, será o Capitão que você escolheu ou aquele que já escolheram por você?

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Tradução de Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

APOCALYPSE NOW. Direção de Francis Ford Coppola. Produção de John Ashley, Francis Ford Coppola, Gray Frederickson. Intérpretes: Marlon Brando, Martin Sheen, Robert Duvall, Frederic Forrest, Sam Bottoms. Música: Carmine Coppola, Francis Ford Coppola. United States: American Zoetrope, 1979. (147 min.), son., color. Legendado.

AVENGERS: **Age of Ultron**. Direção de Joss Whedon. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Chris Evans, Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, Mark Ruffalo, Chris Hemsworth, Jeremy Renner, Don Cheadle, Paul Bettany, Elizabeth Olsen, James Spader, Samuel L. Jackson, Aaron Taylor-Johnson, Cobie Smulders, Anthony Mackie. Roteiro: Joss Whedon. Música: Danny Elfman. Estados Unidos: Marvel Studios, 2015. (141 min.), son., color. Legendado.

AVENGERS: **Endgame**. Direção de Joe Russo e Anthony Russo. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Robert Downey Jr, Chris Evans, Chris Hemsworth, Scarlett Johansson, Mark Ruffalo, Jeremy Renner, Paul Rudd, Brie Larson, Josh Brolin, Don Cheadle, Benedict Cumberbatch, Karen Gillan, Chadwick Boseman. Roteiro: Christopher Markus e Stephen McFeely. Música: Alan Silvestri. United States: Marvel Studios, 2019. (181 min.), son., color. Legendado.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução de Rita Buongiorno e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BBC MAGAZINE. **Could Oswald the Lucky Rabbit have been bigger than Mickey?** 2012. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/magazine-19910825>. Acesso em: 28 fev. 2025.

BENDIS, Brian Michael; MALEEV, Alex. **A Confissão**. Tradução de Rodrigo Barros. São Paulo: Panini, 2008.

BORDO, Susan. **The Male Body: A New Look at Men in Public and in Private**. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1999.

BRITTANICA. **Lone Ranger**. 2024. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Lone-Ranger>. Acesso em: 16 set. 2024.

BRUBAKER, Ed; EPTING, Steve. **Capitão América: O Soldado Invernal**. Barueri: Panini Comics, 2011. (Marvel Deluxe). Tradução de Jotapê Martins.

BRUBAKER, Ed; WEEKS, Lee. **Winter Soldier: Winter Kills**. Nova York: Marvel Comics, 2006. (Casualties of War). Disponível em: https://www.marvel.com/comics/issue/5731/winter_soldier_winter_kills_2006_1. Acesso em: 21 abr. 2019.

BUTLER, Judith. **Bodies That Matter: On the Discursive Limits of “Sex”**. New York: Routledge, 2011.

BUTLER, Judith. **Undoing GENDER**. Nova York: Routledge, 2004.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1989.

CANOVA, Antonio. **Ercole e Lica**. 1815. Acervo La Galleria Nazionale. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/hercules-and-liches-by-antonio-canova-la-galleria-nazionale/SQUhXTx31PC2cQ?hl=en>. Acesso em: 23 abr. 2025.

CAPTAIN AMERICA: **Civil War**. Direção de Anthony Russo e Joe Russo. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Chris Evans, Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, Sebastian Stan, Anthony Mackie, Emily Vancamp, Don Cheadle, Jeremy Renner, Chadwick Boseman, Paul Bettany, Elizabeth Olsen, Paul Rudd, Tom Holland, Frank Grillo, Daniel Brühl e William Hurt. Roteiro: Christopher Markus e Stephen Mcfeely. Música: Henry Jackman. Atlanta, Porto Rico, Pinewood Atlanta Studios, Potsdamer Platz, Leipzig/halle Airport, Brasil e Islândia: Marvel Studios, 2016. (147 min.), son., color.

CAPTAIN AMERICA: **The First Avenger**. Direção de Joe Johnston. Produção de Kevin Feige, Louis D'Esposito, Alan Fine, Victoria Alonso, Stephen Broussard, Stan Lee. Intérpretes: Chris Evans, Hugo Weaving, Sebastian Stan, Hayley Atwell, Samuel L. Jackson, Stanley Tucci, Tommy Lee Jones, Toby Jones, Dominic Cooper. Roteiro: Christopher Markus, Stephen McFeely. Música: Alan Silvestri. United States: Paramount Pictures, 2011. (124 min.), son., color. Legendado. Baseado nos quadrinhos de Joe Simon e Jack Kirby.

CAPTAIN AMERICA: **The Winter Soldier**. Direção de Joe Russo, Anthony Russo. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Chris Evans, Scarlett Johansson, Anthony Mackie, Samuel L. Jackson, Sebastian Stan, Cobie Smulders, Emily Vancamp, Robert Redford, Frank Grillo. Roteiro: Christopher Markus, Stephen Mcfeely. Música: Henry Jackman. United States: Marvel Studios, 2014. (136 min.), son., color. Legendado.

CASSADAY, John. **Marvel Knights Captain America by Rieber & Cassaday: the new deal** tpb vol 1 1. The New Deal TPB Vol 1 1. Disponível em: https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel_Knights_Captain_America_by_Rieber_%26_Cassaday:_The_New_Deal_TPB_Vol_1_1. Acesso em: 29 abr. 2025.

CONNELL, R. W. **Masculinities**. 2nd ed. Berkeley: University of California Press, 2005.

CONNELL, Robert W.; MESSERSCHMIDT, James W. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 1, n. 21, p. 241-282, abr. 2013. Publicado originalmente em *Gender & Society*, v. 19, n. 6, p. 829-859, Dec. 2005.

COOPER, Edward. **Everything We Know About Chris Evans' Training for Captain America and The Avengers**: evans' metamorphosis into the first avenger, a hulking, inter-planetary heartthrob, is hollywood transformation lore writ large. we pooled together our resources to bring you his training crib sheet. Evans' metamorphosis into the First Avenger, a hulking, inter-planetary heartthrob, is Hollywood transformation lore writ large. We pooled together our resources to bring you his training crib sheet. 2021. Disponível em: <https://www.menshealth.com/uk/fitness/a35290686/chris-evans-captain-america-workout-training-avengers/>. Acesso em: 03 ago. 2025.

DATABASE, Marvel. **Winter Soldier (Story Arc)**. Disponível em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Winter_Soldier_\(Story_Arc\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Winter_Soldier_(Story_Arc)). Acesso em: 29 abr. 2025.

DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe**. Tradução de Heci Regina Candiani. São Paulo: Boitempo, 2016.

DELETED SCENE: **Captain America** – Marvel's The Avengers. United States: Marvel Studios, 2012. Son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C-mSYyhn87Y>. Acesso em: 29 abr. 2025.

DIPAULO, Marc. **War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film**. Jefferson: McFarland, 2011.

DISNEYLAND PARIS. **Marvel Season of Super Heroes: Captain America Encounter**. Disponível em: <https://www.disneyholidays.co.uk/disneyland-paris/planning-holiday/season-of-super-heroes/>. Acesso em: 29 abr. 2025.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DYER, Richard. **The Matter of Images: Essays on Representations**. 2. ed. London: Routledge, 2002.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 7. ed. Tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2015.

ENGLEHART, Steve; BUSCEMA, Sal. **Captain America and the Falcon: Secret Empire**. 176. ed. Nova York: Marvel Comics, 1974.

ENLOE, Cynthia. **The Morning After: sexual politics at the end of the cold war**. Berkeley: University of California Press, 1993.

E.T. the Extra-Terrestrial. Direção de Steven Spielberg. Produção de Kathleen Kennedy, Melissa Mathison. Intérpretes: Henry Thomas, Drew Barrymore, Peter Coyote, Dee Wallace. Roteiro: Melissa Mathison. Música: John Williams. United States: Universal Pictures, 1982. (115 min.), son., color. Legendado.

FANTASTIC FOUR. Direção de Tim Story. Produção de Avi Arad, Nicolas Atlan, Chris Columbus, Stan Lee, Kevin Feige. Intérpretes: Ioan Gruffudd, Jessica Alba, Chris Evans, Michael Chiklis, Julian McMahon. Roteiro: Mark Frost, Michael France, Stan Lee, Jack Kirby. Música: John Ottman. Estados Unidos: Twentieth Century Fox, 2005. (106 min.), son., color. Legendado.

FANTASTIC FOUR: Rise of the Silver Surfer. Direção de Tim Story. Produção de Avi Arad, Michael Barnathan, Chris Columbus, Kevin Feige, Stan Lee, Stewart Bethune. Intérpretes: Ioan Gruffudd, Jessica Alba, Chris Evans, Michael Chiklis, Julian McMahon, Kerry Washington, Andre Braugher, Laurence Fishburne, Doug Jones. Roteiro: Don Payne, Mark Frost, John Turman, Stan Lee, Jack Kirby. Música: John Ottman. Estados Unidos: Twentieth Century Fox, 2007. (92 min.), son., color. Legendado.

FELSKI, Rita. **The Limits of Critique**. Chicago: The University of Chicago Press, 2015.

FOUCAULT, Michel. **The birth of biopolitics: lectures at the Collège de France 1978-1979**. London: Palgrave Macmillan, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Trad. Raquel Ramalhete. Petrópolis: Vozes, 2014.

FROZEN: **Uma aventura congelante**. Direção de Chris Buck, Jennifer Lee. Produção de Peter del Vecho, John Lasseter. Intérpretes: Kristen Bell, Idina Menzel, Jonathan Groff, Josh Gad. Roteiro: Jennifer Lee. Música: Christophe Beck. United States: Walt Disney Animation Studios, 2013. (102 min.), son., color. História inspirada no conto “The Snow Queen” de Hans Christian Andersen.

GAGE, Christos N.; HAUN, Jeremy. **Rubicão**. Barueri: Panini, 2008. (Guerra Civil Especial). Tradução de Rodrigo Barros e Fernando Lopes.

GEDO, Alyssa Carolina Barbosa Marques. **Retratos de uma lenda norte-americana: adaptações de narrativas gráficas como formas autônomas de representação**. 2019. 107 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Departamento de Letras Modernas, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São José do Rio Preto, 2019.

GILROY, Paul. **Against Race: Imagining Political Culture Beyond the Color Line**. Cambridge: Harvard University Press, 2000.

GING, Debbie. alphas, betas, and incels: theorizing the masculinities of the manosphere. **Men And Masculinities**, v. 22, n. 4, p. 638-657, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1177/1097184x17706401>. Acesso em: 30 abril 2025.

GIROUX, Henry A. **The Mouse That Roared: Disney and the end of innocence**. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 1999.

GOLDMAN, David. **Disney to Buy Marvel for \$4 billion: Walt Disney Co. Will Purchase the Comic Book Company Behind X-Men and Spider-Man**. 2009. Disponível em: https://money.cnn.com/2009/08/31/news/companies/disney_marvel/. Acesso em: 23 ago. 2020.

GOLDSTEIN, Joshua. **War and Gender: how gender shapes the war system and vice-versa**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

GRUENWALD, Mark; DWYER, Kieron; MILGROM, Al. **Capitão América: Capitão Contra Capitão**. Barueri: Panini, 2023.

HARAWAY, Donna. **Simians, Cyborgs, and Women: the Reinvention of Nature**. New York: Routledge, 1991.

HECK, Marcus. **Dicionário básico para leitores de quadrinhos mainstream**. 2018. Disponível em: <http://jamesons.com.br/dicionario-basico-para-leitores-de-quadrinhos-mainstream/>. Acesso em: 20 jul. 2019.

HEIDLER, David S.; HEIDLER, Jeanne T. **Manifest Destiny**: United States history. United States History. 2024. Disponível em: <https://www.britannica.com/event/Manifest-Destiny#ref325723>. Acesso em: 11 set. 2024.

HOMERO. **Iliada**. Tradução de Frederico Lourenço. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2005.

HOOKS, bell. **All About Love**: new visions. New York: William Morrow, 1999.

HOOKS, bell. **Teaching to Transgress**. London: Routledge, 1994.

HOOKS, bell. **The Will to Change**: men, masculinity, and love. New York: Atria Books, 2004.

HOWE, Sean. **Marvel Comics**: a história secreta. São Paulo: Leya, 2013. Tradução de Érico Assis.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. New York: Routledge, 2006.

IMDb. **El Chapulín Colorado**. TV Series (1973–1979). Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0229888/>. Acesso em: 16 fev. 2025.

IMDb. **The Old Mill**: (short 1937). (Short 1937). Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0029339/>. Acesso em: 17 set. 2024.

IMDb. **Walt Disney**: citações. Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm0000370/quotes/>. Acesso em: 10 fev. 2025.

INDIANA JONES and the Temple of Doom. Direção de Steven Spielberg. Produção de Kathleen Kennedy, George Lucas. Intérpretes: Harrison Ford, Kate Capshaw, Ke Huy Quan. Roteiro: Willard Huyck, Gloria Katz, George Lucas. Música: John Williams. United States: Paramount Pictures, Lucasfilm, 1984. (118 min.), son., color. Legendado.

INDIANA JONES and the Last Crusade. Direção de Steven Spielberg. Produção de George Lucas. Intérpretes: Harrison Ford, Sean Connery, Alison Doody. Roteiro: Jeffrey Boam, George Lucas, Menno Meyjes. Música: John Williams. United States: Paramount Pictures, Lucasfilm, 1989. (127 min.), son., color. Legendado.

JAMESON, Fredric. **The Cultural Turn**: Selected Writings on the Postmodern 1983-1998. New York: Verso, 1998.

JEFFORDS, Susan. **Hard Bodies**: Hollywood Masculinity in the Reagan Era. New Brunswick: Rutgers University Press, 1994.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture**: Where Old and New Media Collide. Nova York: New York University Press, 2006.

JENKINS, Paul; BACHS, Ramon. Incrustado. In: JENKINS, Paul; BACHS, Ramon. **A confissão**. Barueri: Panini, 2008. p. 3-26.

JEWETT, Robert; LAWRENCE, John Shelton. **Captain America and the Crusade Against Evil: the Dilemma of Zealous Nationalism**. Grand Rapids: Wm. B. Eerdmans Publishing Co., 2004.

KARRAS, Ruth Mazo. **From Boys to Men: Formations of Masculinity in Late Medieval Europe**. Filadelfia: University of Pennsylvania Press, 2002.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: estudos culturais, identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

KIMMEL, Michael. **Angry White Men: American Masculinity at the End of an Era**. Nova York: Nation Books, 2013.

KIMMEL, Michael. **Guyland: the Perilous World Where Boys Become Men**. Nova York: HarperCollins, 2008.

KIMMEL, Michael. **Manhood in America: a Cultural History**. 2nd ed. Oxford: Oxford University Press, 2006.

KIMMEL, Michael. **The Gendered Society**. Oxford: Oxford University Press, 2016.

KIMMEL, Michael; ARONSON, Amy (ed.). **Men and Masculinities: a Social, Cultural, and Historical Encyclopedia**. Santa Barbara: Abc-Clio, 2004.

KIRBY, Jack; SIMON, Joe; CRANDALL, Reed; GABRIELE, Al. **Captain America Comics #2**. New York: Timely Comics, 1941. Disponível em: https://www.marvel.com/comics/issue/7860/captain_america_comics_1941_2. Acesso em: 29 abr. 2025.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Metaphors We Live By**. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

LEE, Stan; DITKO, Steve. **Amazing Fantasy #15**. Nova York: Marvel Comics, 1962.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Avengers #4**. In: LEE, Stan. **Marvel Origens: A década de 1960**. São Paulo: Salvat, 2015. p. 152-179. (A Coleção Oficial de Graphic novels Marvel). Tradução de Eduardo Sales Filho.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Capa de The Avengers #4**. 1964. Disponível em: http://marvel.com/comics/issue/7285/avengers_1963_4. Acesso em: 07 ago. 2017.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Fantastic Four #1**. 1961. Disponível em: https://marvel.fandom.com/wiki/Fantastic_Four_Vol_1_1. Acesso em: 16 abr. 2019.

LEWIS, Sinclair. **Main Street**. Nova York: Barnes & Noble Books, 2003. (Barnes & Noble Classics).

LIBRARY OF CONGRESS. **Westward Expansion: Encounters at a Cultural Crossroads**. Encounters at a Cultural Crossroads. 2024. Disponível em: <https://www.loc.gov/classroom-materials/westward-expansion-encounters-at-a-cultural-crossroads/>. Acesso em: 17 set. 2024.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance**. 2. ed. Trad. José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Editora 34, 2000.

MANN, Michael. **The Sources of Social Power: Global Empires and Revolution, 1890-1945**. Nova York: Cambridge University Press, 2012.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media: the Extensions of Man**. Berkeley: Gingko Press, 2013.

MILLAR, Mark; MCNIVEN, Steve. **Guerra Civil**. Tradução Jotapê Martins e Fernando Lopes. São Paulo: Salvat, 2014. 216 p. (A coleção oficial de graphic novels Marvel). Tradução Jotapê Martins e Fernando Lopes.

MILLER, Perry. **Errand Into the Wilderness**. Cambridge: Harvard University Press, 1956.

MILLER, Stephen G. **Arete: Greek Sports from Ancient Sources**. 3. ed. Berkeley: University of California Press, 2012.

MOANA. Direção de Ron Clements, John Musker. Produção de Nicole P. Heaton, John Lasseter. Intérpretes: Auli'I Cravalho, Dwayne Johnson, Rachel House. Roteiro: Jared Bush. Música: Mark Mancina. United States: Walt Disney Animation Studios, 2016. (107 min.), son., color.

MONTEIRO, Paulo Henrique Calixto Moreira. **Alice no país dos signos: uma abordagem peirceana acerca da adaptação disneyficada das personagens de carroll**. 2016. 132 f. Dissertação (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2016. Disponível em: <http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/21927>. Acesso em: 30 set. 2025.

MULVEY, Laura. **Visual Pleasure and Narrative Cinema**. Screen, v. 16, n. 3, p. 6–18, Autumn 1975.

MURDOCK, Maureen. **A jornada da heroína: a busca da mulher para se reconectar com o feminino**. Tradução de Sandra Trabucco Valenzuela. Rio de Janeiro: Sextante, 2022. Tradução de Sandra Trabucco Valenzuela.

NATIONAL ARCHIVES. **Homestead Act**. Disponível em: <https://www.archives.gov/milestone-documents/homestead-act#:~:text=The%20Homestead%20Act%2C%20enacted%20during,plot%20by%20cultivating%20the%20land>. Acesso em: 16 set. 2024.

NATIONAL ARCHIVES. **Lewis & Clark Expedition**. Adapted from an article written by Linda Darus Clark. Disponível em: <https://www.archives.gov/education/lessons/lewis-clark#background>. Acesso em: 15 set. 2024.

NATIONAL INVENTORS HALL OF FAME. **NIHF Inductee Walt Disney and the Multiplane Camera**. Disponível em: <https://www.invent.org/inductees/walt-disney>. Acesso em: 28 fev. 2025.

O PODEROSO CHEFÃO. Direção de Francis Ford Coppola. Produção de Gray Frederickson, Albert S. Ruddy. Intérpretes: Marlon Brando, Al Pacino, James Caan, Diane Keaton, Robert Duvall. Música: Nino Rota. United States: Paramount Pictures, 1972. (175 min.), son., color. Legendado.

O REI LEÃO. Direção de Roger Allers, Rob Minkoff. Produção de Don Hahn, Sarah McArthur, Thomas Schumacher. Intérpretes: Matthew Broderick, Jeremy Irons, James Earl Jones, Whoopi Goldberg, Moira Kelly. Música: Hans Zimmer. United States: Walt Disney Pictures, 1994. (88 min.), son., color.

O SOL É PARA TODOS. Direção de Robert Mulligan. Produção de Alan J. Pakula. Intérpretes: Gregory Peck, John Megna, Frank Overton, Rosemary Murphy. Música: Elmer Bernstein. United States: Brentwood Productions, 1962. (129 min.), son., P&B. Legendado.

OWEN, Wilfred. **Poems**. London: Penguin Books, 2017.

PLATOON. Direção de Oliver Stone. Produção de John Daly, Derek Gibson. Intérpretes: Keith David, Forest Whitaker, Johnny Depp, Francesco Quinn, Willem Dafoe, Charlie Sheen. Música: Georges Delerue. United States: Hemdale, 1986. (120 min.), son., color. Legendado.

PURSE, Lisa. **Contemporary Action Cinema**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.

REMARQUE, Erich Maria. **All Quiet on the Western Front**. New York: Fawcett Crest, 1928.

REYNOLDS, Richard. **Super Heroes: a Modern Mythology**. Londres: University Press of Mississippi, 1994.

ROCKY. Direção de John G. Avildsen. Produção de Robert Chartoff. Intérpretes: Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Burgess Meredith. Roteiro: Sylvester Stallone. Música: Bill Conti. United States: Chartoff-Winkler Productions, 1976. (120 min.), son., color. Legendado.

SCOTT, Joan Wallach. **Gender and the Politics of History**. Nova York: Columbia University Press, 1988.

SIMON, Joe. **Primeiro Esboço do Capitão América**. Disponível em: <https://www.cbr.com/captain-america-scale-mail-costume-history/>. Acesso em: 20 out. 2018.

SIMON, Joe; KIRBY, Jack. **Capa de Captain America Comics #1**. 1941. Disponível em: http://marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1. Acesso em: 07 ago. 2017.

SIMON, Joe; KIRBY, Jack. **Captain America Comics #1**. 1941. Disponível em: http://marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1. Acesso em: 07 ago. 2017.

SNOW WHITE and the Seven Dwarfs. Direção de William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson. Produção de Walt Disney. Intérpretes: Adriana Caselotti, Harry Stockwell Lucille La Verne. Roteiro: Ted Sears, Richard Creedon, Otto Englander. Música: Frank Churchill, Leigh Harline. United States: Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Productions, 1937. (83 min.), son., color. Baseado no conto dos irmãos Jacob Grimm e Wilhelm Grimm.

SOCIEDADE DOS POETAS MORTOS. Direção de Peter Weir. Produção de Steven Haft, Duncan Henderson. Intérpretes: Robin Williams, Robert Sean Leonard, Ethan Hawke, Josh Charles. Música: Maurice Jarre. United States: Touchstone Pictures, 1989. (128 min.), son., color. Legendado.

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. Tradução de Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

STAR WARS: Episode IV - A New Hope. Direção de George Lucas. Produção de George Lucas. Intérpretes: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Cushing, Alec Guinness, Anthony Daniels, Kenny Baker, Peter Mayhew, David Prowse. Música: John Williams. United States: Twentieth Century Fox, 1977. (121 min.), son., color. Legendado. Original title: Star Wars. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/browse/entity-9a280e53-fcc0-4e17-a02c-b1f40913eb0b>. Acesso em: 25 out. 2024.

STEVENS, J. Richard. **Captain America, Masculinity, and Violence: the Evolution of a National Icon**. New York: Syracuse University Press, 2015. 386 p. (Television and Popular Culture).

SUPERMAN. Direção de Richard Donner. Produção de Pierre Spengler. Intérpretes: Christopher Reeve, Gene Hackman, Margot Kidder, Marlon Brando, Ned Beatty. Roteiro: Mario Puzo. Música: John Williams. United States: Warner Bros., 1978. (143 min.), son., color. Legendado.

TASKER, Yvonne. **Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema**. New York: Routledge, 2012.

TAXI DRIVER. Direção de Martin Scorsese. Produção de Julia Phillips, Michael Phillips, Phillip M. Goldfarb. Intérpretes: Robert de Niro, Jodie Foster, Cybill Shepherd, Albert Brooks. Música: Bernard Herrmann. United States: Columbia Pictures, 1976. (114 min.), son., color. Legendado.

THE AVENGERS. Direção de Joss Whedon. Produção de Kevin Feige. Intérpretes: Robert Downey Jr., Chris Evans, Scarlett Johansson, Chris Hemsworth, Mark Ruffalo, Jeremy Renner, Samuel L. Jackson, Cobie Smulders, Tom Hiddleston, Clark Gregg. Roteiro: Joss Whedon. Música: Alan Silvestri. United States: Marvel Studios, 2012. (143 min.), son., color. Legendado.

THOMSON, David. **Michael Corleone, role model**. 2021. Disponível em: <https://www.esquire.com/entertainment/movies/a38121732/michael-corleone-the-godfather-legacy/>. Acesso em: 23 abr. 2025.

TOMKOWIAK, Ingrid. Happy Pictures?: Disney's Dumbo Films and the Entertainment Industry. In: DETTMAR, Ute; TOMKOWIAK, Ingrid (ed.). **On Disney: Deconstructing Images, Tropes and Narratives**. 9. ed. Berlim: J.B. Metzler, 2022. p. 3-24. (Studien zu Kinder- und Jugendliteratur und -medien). Disponível em: <https://doi.org/10.1007/978-3-662-64625-0>. Acesso em: 01 abr. 2025.

TUCKER, Reed. **Pancadaria: Por dentro do épico conflito Marvel vs. DC**. Rio de Janeiro: Fábrika231, 2018. Tradução de Guilherme Kroll.

UNITED SERVICE ORGANIZATIONS. **The Organization**. Disponível em: <https://www.uso.org/about>. Acesso em: 05 jun. 2024.

UNITED STATES. Rickie Longfellow. Federal Highway Administration. **The Hastings Cutoff and Highway 80 Tragedy of the Donner Party**. 2023. Disponível em: <https://highways.dot.gov/highway-history/general-highway-history/back-time/hastings-cutoff-and-highway-80-tragedy-donner>. Acesso em: 15 set. 2024.

VALENTE. Direção de Mark Andrews, Brenda Chapman. Produção de Pete Docter, John Lasseter. Intérpretes: Kelly Macdonald, Billy Connolly, Emma Thompson. Roteiro: Brenda Chapman. Música: Patrick Doyle. United States: Walt Disney Pictures, 2012. (93 min.), son., color.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. 3. ed. Tradução de Petê Rissatti e ilustrações por Michele Montez. São Paulo: Aleph, 2015. Tradução de Petê Rissatti e ilustrações por Michele Montez.

WALT Disney's MultiPlane Camera (Filmed: Feb. 13, 1957). S.I.: Walt Disney Studios, 1957. Son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YdHTIUGN1zw>. Acesso em: 28 fev. 2025.

WRIGHT, Bradford W. **Comic Book Nation: the Transformation of Youth Culture in America**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2003.

ŽIŽEK, Slavoj. **Bem-vindo ao deserto do real!: cinco ensaios sobre o 11 de setembro e datas relacionadas**. Tradução de Paulo Cezar Castanheira. São Paulo: Boitempo, 2003.

ŽIŽEK, Slavoj. **Violence: Six Sideways Reflections**. New York: Picador, 2008.